
THIEF
EL REGRESO DE GARRETT NOS HA ROBADO EL CORAZÓN
gamesTM
Número 012
7,95 €// Canarias 8,10 €
PS3 | Xbo
d Wii DS PSP
i U iPhone | 3DS | Arcade | Retro
A FONDO
BIOSHOCK
INFINITE
Irrational vuela alto
GRUPO ZETA
DESTACADOS
ASSASSIN'S CREED IV:
BLACK FLAG /
GEARS OF WAR: JUDGMENT /
WATCH DOGS / STARCRAFT II:
HEART OF THE SWARM /
THE WITCHER 3: WILD HUNT

Tras el torrente de información sobre PlayStation 4, este mes hemos viajado hasta Montreal para ver qué juegos despedirán esta generación.

El primero es *Assassin's Creed IV: Black Flag*, que presenta nueva ambientación y época, nuevo sistema de combate y que ha ido más allá en las batallas navales. También vimos algo más sobre *Watch Dogs*, juego que pretende revolucionar el concepto de mundo abierto urbano pese a seguir siendo un gran secreto. Para acabar el paseo, estuvimos en Eidos Montreal para probar el nuevo *Thief*, que por fin se ha salido un poco de entre las sombras.

También hemos visto apocalipsis y los zombis (o lo que quiera que sean) de *The Last Of Us*; a las bestias salvajes de *The Witcher 3: Wild Hunt*; y el potentísimo despliegue gráfico de *Battlefield 4*.

Salvo *The Last of Us*, todos estos juegos también se estrenarán en la nueva generación, servirán de nexo. Y esto nos deja una sensación agridulce: las nuevas consolas no supondrán un salto estratosférico, como ocurrió en el anterior fin de ciclo, sino sólo un pasito más hacia delante.

Esperamos estar equivocados.




30
10
08
30
02

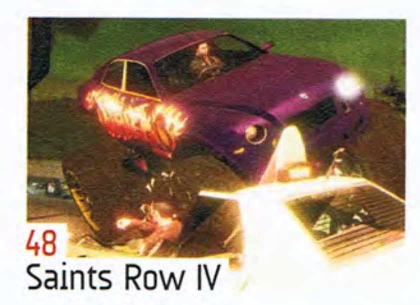

0%
5-55
01

Sumario




22 Thief

EL DEBATE


48 Saints Row IV

RETRO

PREVIEWS


40 Pikmin 3

ANÁLISIS


102 SC2: Heart Of The Swarm

REPORTAJES


60 The Last Of Us

DESTACADOS


96 Análisis
BioShock Infinite
Irrational ha conseguido que la espera haya merecido la pena: BioShock Infinite es un viaje único con una gran ambientación y un magnífico diseño de personajes



(DESCONECTADOS)

Los problemas del DRM

→ Las catástrofes de los lanzamientos de SimCity y Diablo III en vísperas de consolas enfocadas a la nube nos hacen preguntarnos si la industria se está pasando de la raya en su lucha contra la copia ilegítima

Admitimos que los primeros que nos tomamos a chufla las advertencias de Maxis sobre el "siempre conectado" de *SimCity* fuimos nosotros. Pensábamos que, precisamente por la experiencia de Diablo III un año antes, EA no daría el paso semisuicida de elegir conexión permanente para un juego que, básicamente, es para un solo jugador.

Nos equivocamos. La semana del lanzamiento escalonado, a principios de marzo, fue un cataclismo: servidores incapaces de cumplir con la demanda, ciudades perdidas y miles de jugadores viendo un contador para su próxima ventana de conexión que rondaba la media hora. Para cuando el juego llegó a Europa, a finales de semana, EA dio la orden de cancelar toda la campaña de publicidad hasta que se solucionasen los problemas, mientras en Maxis sudaban la gota gorda para domar al monstruo que ellos mismos habían creado. Un mes después, la cosa está bajo control, aparentemente, pero el daño a la imagen de Electronic Arts ha sido tremendo. El control de daños tampoco se ha quedado a la zaga: los afectados por los apagones se han llevado un juego de Origin en compensación (uno de ellos, irónicamente, es *SimCity 4*); Lucy Bradshaw, presidenta de Maxis, ha hecho horas extra tanto en el blog del juego como en el mismo Twitter. Allí se ha producido una sesión de interrogatorio tuitero en la que negó varias veces que la función "siempre conectado" fuese un DRM encubierto, sino un componente necesario del juego "ya que los servidores gestionan parte de los procesos de las ciudades". No ha sido la única: Frank Gibeau, director de EA Labels, llegó a declarar a Gamesindustry.biz que "el DRM es una estrategia sin salida, un error".

Ambos directivos habrían resultado más creíbles de no se por dos detalles: el primero es que un modder pudo acceder al modo debug, donde se comprobó que, pese a lo afirmado por Bradshaw, las ciudades se gestionan en nuestros ordenadores. El usuario deshabilitó el contador de desconexión, que cerraba el juego si no había actividad durante 20 minutos, y estuvo trasteando con las ciudades. Algo que también confirmaron fuentes internas (y muy anónimas, por la cuenta que les trae) de Maxis a los chicos de RockPaperShotgun: "Eso de los servidores es una chorrada: los servidores sólo manejan las regiones y almacenan las ciudades, el juego se ejecuta en local, no en la nube".

El segundo detalle es que Gibeaus, en esa misma entrevista, afirmaba que "EA estaba haciendo un MMO con *SimCity*". Eeeeh, claro. Sea cierto o no, múltiples voces en varios

Arriba El fin de semana del lanzamiento de SimCity nadie pudo conectarse con normalidad. Lo que debería haber sido una celebración de sus estupendas ventas, se convirtió en una pesadilla de relaciones públicas.

> "Si la gente lo demanda, tendríamos que plantearnos ofrecer SimCity offline, pero no creo que suceda"
>
> Lucy Bradshaw, Maxis

TELETIPOS → DISNEY CIERRA LUCASARTS Y RENUNCIA A PRODUCIR JUEGOS DE SUS FRANQUICIAS

países se han alzado contra esta política, pero Electronic Arts ha contestado con un dato bastante revelador: poco después del lanzamiento del juego, habían vendido casi un millón y medio de copias.

Un caso parecido al de *Diablo III*, una saga que, si bien siempre tuvo un componente online, se disfrutaba en solitario. Hasta que llegó la tercera entrega, obligando a todos los jugadores a pasar por su Battle.Net para poder jugar incluso al modo para un jugador. El primer mes de vida del juego de Blizzard también fue movidito, con los problemas de desconexión y la casa de subastas llegando a provocar incluso la intervención del gobierno de Corea del Sur (reccordad, el país de *Starcraft* como deporte nacional). Blizzard también se resistió a reconocer que su movimiento hubiese sido un DRM (aunque al final lo hizo, admitiendo que fue "un requerimiento necesario para evitar las trampas y los cracks") y, sorpresa, en cuanto sacó las cifras de venta, resulta que Diablo III fue récord absoluto de 2012, con más de seis millones de copias vendidas *durante la primera semana*.

AMBOS JUEGOS, exclusivos de ordenadores, ilustran un problema que afecta sobre todo al PC: las descargas indiscriminadas. Para combatir la difusión del contenido descontrolada, casi todas las compañías se han entregado en algún momento a los sistemas de gestión de derechos digitales o, lo que es lo mismo, al DRM (Digital Rights Management). Por su propia naturaleza, el DRM es un sistema intrusivo que trata de poner todas las limitaciones posibles para evitar la piratería. El problema es que el perjudicado cuando las cosas salen mal o se desmadran siempre es el comprador legal. E incluso cuando permanecen bajo control resultan molestas. ¿O por qué en consola tenemos que tener el disco metido si lo hemos comprado físico mientras en sus tiendas digitales tenemos una copia que no pide ese requisito?

La lista de los sistemas anticopia es tan vieja como la existencia del software comercial y, creednos, se ha intentado todo, desde los sistemas físicos (las rueditas de claves de las aventuras gráficas hasta periféricos que había que enchufar al PC para arrancar el software) pasando por software metido en los soportes físicos que también ha causado algún que otro escándalo (como el infame SecuROM y otros derivados). El problema actual es el empleo indiscriminado del "siempre conectado", incluso en juegos que no tienen nada que ver con el asunto.

Ya le pasó a EA en 2008 con, curiosamente, otro juego relacionado con Maxis, *Spore*, lo último del creador de *SimCity* para la compañía, cuyo sistema de verificación mediante servidores provocó tantos problemas que Forbes llegó a lanzar la arriesgada tesis de que su DRM fue, precisamente, el culpable de que *Spore* fuese el título más pirateado de ese año.

Pero los que mejor lo saben son los usuarios de Ubisoft, que hace unos años se encontraron con la sorpresa de que *Assassin's Creed II* (que no fue el primer juego de Ubi en pedir conexión permanente, pero sí el más comercial), se colgaba si se perdía la conexión, aunque fuese por un segundo. Así se llegó al paroxismo de que mientras los consumidores de torrents disfrutaban de una copia ilegal en la intimidad de sus hogares, los compradores legales perdían su avance en cuanto a la Wi-Fi le entraba el más mínimo hipo.

Con el tiempo, Ubisoft ha ido relajando sus medidas draconianas. Incluso se permitió un experimento con el último Prince of Persia de PC: el juego saldría sin ningún tipo de protección para ver si los usuarios eran "buenos" o "malos". ¿El resultado? 23.000 descargas en 24 horas, un dato que por sí solo no dice nada en un mundo donde hasta los juegos "incrac-



Arriba La llegada de Diablo III a las consolas de Sony desmiente, en parte, uno de los argumentos recurrente de Blizzard (repetido también por Bradshaw): "el juego sólo puede funcionar online".

LA INDUSTRIA, SOBRE EL DRM

Michael Pachter, Analista de Wedbush Sec.
"CREO QUE la industria está en su derecho de implementar el DRM. Pienso que cualquier compañía debería hacer lo que estuviese en su mano para impedir que les robasen".

Frank Gibeau, director de EA Labels
"EL DRM ES un callejón sin salida, una estrategia no viable. Lo que hemos hecho ha sido implementar creativamente un servicio online en el universo SimCity. Es todo lo que intentábamos hacer. Dejaos de conspiraciones: ningún encorbatado maligno ha agarrado a Maxis por las solapas y le ha hecho tragarse el 'siempre conectado'. No ha sido así".

Rob Pardo, director creativo de Blizzard
"CREO QUE LO único que ha salvado a Blizzard de la piratería que siempre ha afectado al PC ha sido Battle.net".

Marcin Iwinski, director ejecutivo de CD Projekt RED
"NO SIRVE PARA nada. Los impedimentos del DRM sólo son un gasto de tiempo y de dinero que lo único que hacen es perjudicar al consumidor legal de los juegos. El requisito de estar siempre conectado sólo sirve para entorpecer la relación con tus jugadores".


KEIJI INAFUNE RECOMIENDA A LOS DESARROLLADORES JAPONESES FIJARSE EN OCCIDENTE




Arriba Ubisoft empezó pidiendo conexión permanente para juegos principalme monojugador, como *Assassin's Creed 2* o *From Dust*.

Abajo *The Witcher 2* llevó SecuROM en su edición física norteamericana. Poco después, CD Projekt prometía no volver a usar DRM.

keables", como este mismo *SimCity*, cuentan sus descargas por miles.

Ubisoft volvería a caer en estos problemas con From Dust, otro título cuya activación online levantó ampollas. La editora prometió a sus usuarios que el juego sólo requeriría una activación y luego podría jugarse con libertad. Error. Ni siquiera los compradores de uno de los DRMs más ligeros, la plataforma Steam (que hoy por hoy, es casi lo mismo que decir jugador de PC), podían acceder al título sin conexión. Ubisoft terminaría por retirar el polémico DRM, pero tiempo después de que los jugadores, vía torrent, ya disfrutasen de una copia "limpia".

LA SITUACIÓN ACTUAL es bastante más compleja: nos dirigimos a un mundo de sistemas completamente cerrados en el que las compañías hagan y deshagan en nuestros aparatos a su antojo. La promesa de unas consolas basadas en la nube y los rumores sobre los próximos sistemas antipiratería (o, deberíamos decir, anti segunda mano), los ilustra muy bien algo que pasó con Amazon en 2009, cuando borró telemáticamente de cientos de Kindle copias de las novelas de George Orwell compradas legítimamente. El caso es que una editorial había subido los libros sin tener los derechos y, aunque Amazon reingresó el dinero a los usuarios afectados, también levantó una soberana polvareda sobre los límites de las compañías en nuestros aparatos. A falta de saber más sobre el componente online de PS4 y absolutamente nada (excepto rumores muy preocupantes) sobre la próxima Xbox, todo indica que nos dirigimos a un horizonte en el que todo se trate como un jardín de apps draconianas: "¡no es DRM, sencillamente has adquirido una licencia de uso digital!"

Por nuestra parte, nos inclinamos un poco a creer en un punto intermedio: que lo de Blizzard y EA no fuese tanto un DRM directo antipiratería, sino otro mecanismo sacapasta:

> "En ningún momento se le dijo a Maxis "tenéis que hacer que este juego sea online sí o sí"
>
> Frank Gibeau, EA

Diablo III apostó muy fuerte por la casa de subastas (un sistema completamente roto), que imaginaba como fuente de ingresos al cobrar una comisión por cada objeto vendido... Y *SimCity* nos recibe cada mañana recordando la existencia de sus DLCs (el último, un anuncio contenido de los coches eléctricos de Nissan), con una alegría que sonrojaría a las ofertas de Steam.

LO MÁS DIVERTIDO de cómo funcionan estos sistemas de control en contra del usuario final lo tenemos, de momento, en el juego de Blizzard: su próxima aparición en PS3 (y PS4, pero ahí ya veremos) lleva debajo del brazo la confirmación de que no funcionará mediante Battle.Net ni tendrá ningún otro tipo de mecanismo online. La repera: por una vez un juego exclusivo de PC tiene mejor traducción a la consola, precisamente por tocar menos las narices al usuario. Y, Gibeau, ya que estamos con *SimCity*, tengo ya dos regiones enteras de ciudades pobladas exclusivamente por mí. Lo único que no he hecho aún en el juego es tener cualquier tipo de trato con otro ser humano en ese supuesto MMO.

JAVI SÁNCHEZ

Abajo *Spore* fue uno de los primeros juegos de EA en pedir verificación online.





SQUARE ENIX ADVIERTE DE QUE EL CONTENIDO EXTRA DE DEUS EX EN WII U SERÁ EXCLUSIVO DE NINTENDO

Abajo El modo Toybox permite a todos los jugadores construir sus propios mundos y llenarlos con personajes sin preocuparse por la continuidad o el universo al que pertenecen.

(SOLDADOS DE PLÁSTICO)

Disney vs. Activision: Duelo de Titanes

→ *Disney Infinity* apunta directamente a una de las grandes fuentes de ingresos de Activision *Skylanders*

S*kylanders* definió el concepto de videojuegos mezclados con juguetes vía NFC (Conexión de Área Próxima). Os hablábamos de ello en nuestros primeros números y ahora toca retomar el tema porque Disney se ha tirado directamente al ruedo, sacando toda la artillería de sus personajes animados (incluyendo Pixar) con *Disney Infinity* para buscar un hueco en un sector que Activision domina con puño de hierro.

Para que nos hagamos una idea: durante el primer trimestre fiscal de 2013, los juguetes de *Skylanders* superaron en ventas a los muñecos de *Star Wars*, y ya suman unos 30 millones de juguetes vendidos desde su lanzamiento. *Skylanders Giants*, su secuela, lleva recaudados unos 150 millones de euros en Estados Unidos.

Mientras, Disney ha tardado unos tres años de desarrollo en poder presentar al mundo su respuesta. *Disney Infinity* es, en lo jugable, un cruce entre *Lego Star Wars* y *Little Big Planet* habitado -en potencia- por cada propiedad de Disney. O, lo que es lo mismo: Jack Sparrow, Los Teleñecos, Tron... Y quién sabe si algún día los personajes de Marvel y las recientes licencias de George Lucas. Un proyecto tan ambicioso como potencialmente multimillonario.

De momento, Disney solo ha presentado un par de escenarios (cada uno de ellos prácticamente un juego en sí mismo), tanto de *Monstruos S.A.* como de *Los Increíbles*. Cada uno de ellos presenta diferencias evidentes de estilo de juego, con uno orientado más al sigilo y la exploración y el otro al combate directo. Cada uno ofrece unas seis o siete horas de juego.

Arriba Activision irá un paso más allá con *Skylanders: Swap Force*, que permitirá hasta 256 combinaciones de partes de personajes.



Abajo La secuelitis que ha inundado a Pixar está presente en Infinity, con la Universidad de la próxima entrega de *Monstruos S.A.*

Pero el meollo del asunto está en el poderosísimo modo Toybox. Heredado de lo ya visto en *Toy Story 3*, se basa en la posibilidad de crear niveles y permitir que los jugadores accedan a una enorme zona 3D en la que dibujar su propio mundo con una gran variedad de objetos y personajes. Aparte, otorga a los usuarios la posibilidad de construir sus propios juegos mediante una serie de recursos lógicos con los que fabricar, desde un plataformas sencillito hasta recreaciones caseras de títulos como *Contra*, *Gauntlet*, *Angry Birds* o *Mario Kart*.

Hasta cuatro jugadores pueden coincidir en el mismo Toybox (invitación mediante), tanto para construir como para jugar juntos. La distribución del contenido creado por los usuarios contará con filtros y moderadores para evitar el contenido obsceno, o no adecuado para los críos.

> "Ambos contamos con juguetes interactivos, pero creo que el parecido no va más allá de eso"
>
> John Vignocchi, productor ejecutivo de *Infinity*



RAVEN SOFTWARE DESPIDE A LUCASARTS LIBERANDO EL CÓDIGO DE JEDI KNIGHT II Y JEDI ACADEMY



Mientras, *Skylanders* ha tomado la delantera con *Swap Force*, una nueva línea de juguetes divisibles en partes combinables entre sí. La parte superior define las habilidades de combate, y la inferior la motricidad, que establece a qué partes de los niveles podremos acceder. Los personajes voladores pueden negociar obstáculos aéreos; aquellos capaces de trepar practicarán la escalada, etcétera. Si quieres coger a un pulpo piratón y cascarle un monociclo dónde deberían ir sus tentáculos, adelante, es todo tuyo.

Los nuevos juguetes (16 muñecos nuevos, 16 partes individuales y 16 clásicos puestos al día para la nueva secuela), se ven acompañados por un juego al uso, que promete 12 horas de duración, mejores animaciones y diseños de personaje y, por fin, un botón de salto.

SIN EMBARGO, PESE a toda la charla de innovación y expansión de horizontes lúdicos que ha acompañado al lanzamiento, ahora mismo *Skylanders* nos parece algo muy limitado al lado de *Infinity*, a pesar de su nuevo periférico (un lector NFC para el 'Portal Del Poder') aprovechando que Activision tiene una fidelidad al producto increíble. Por desgracia para ellos, la lealtad a la marca es algo en lo que Disney les lleva décadas de ventaja.

Hablamos con John Vignocchi, productor ejecutivo de *Infinity*, para averiguar qué se traen entre manos a la hora de plantarle cara a *Skylanders* en este sector. Su respuesta: "Nos centraremos en el software y la jugabilidad. *Skylanders* me parece un gran título, una idea que mola muchísimo. Y supongo que las comparaciones entre *Skylanders* e *Infinity* vienen porque ambos manejamos juguetes interactivos, pero creo que los parecidos se acaban ahí".

John nos confesó después que tiene todos y cada uno de los muñecos de *Skylanders*. Pero *Infinity* alberga un sentido de la maravilla tremendo, con el regusto innegable de que aún queda por mucho por venir. Y la sensación que otorga al jugador de que todo lo que pase está en sus manos es algo de lo que la linearidad de *Skylanders* no puede presumir.

Guha Bala, presidente de Vicarious Visions (desarrolladores de *Skylanders: Swap Force*) no tiene mucho que decir sobre *Infinity*: "Mi misión en la vida es otra: ¿cómo convertimos a *Swap Force* en la referencia juguetera? ¿Cómo podemos innovar a la vez en los dos campos? ¿Cómo podemos mejorar la importancia de tu colección? Honestamente, no me fijo en nada de lo que estén haciendo otras compañías". Aun así, nos cuesta creer que Activision no se esté fijando en el que está llamado a ser su mayor rival.

Pero es normal que sigan vendiendo su producto mientras *Infinity* siga siendo solo una promesa, que apuesta demasiado por ofrecer muchas opciones y depender de la creatividad de sus jugadores. "El juego no es más que el escenario para tus juguetes. Queremos convertir la pantalla del salón en un recreo gigante", afirma Bala. Disney pretende lo mismo pero, ¿habrá sitio en el salón para ambos?

Arriba La calidad de los muñecos de Activision mejora día a día. Y pensar que todo viene de una mascota consolera tan poco afortunada como *Spyro*...

NFC: LO QUE NOS QUEDA POR VER

→ ¿Dará la tecnología el salto a las superproducciones?



Ahora mismo sale bastante barato fabricar y distribuir chips NFC y, con ellos, la posibilidad de una serie de micropagos para juegos, inéditos hasta la fecha, que no requieren de compra online. *Infinity* emplea Discos de Potencia (unas fichas apilables que mejoran las características de los personajes), con un precio lo bastante asequible para que se conviertan en la nueva fiebre del patio de colegio. Sabemos que Ubisoft ha tonteado con la idea en *Rayman Legends*, gracias a una filtración que nos ha permitido ver cómo interactúan los muñequitos con el mando de Wii U, abriendo nuevas posibilidades en el juego. Eso sí, la inclusión de antenas NFC tanto en la consola de Nintendo como en los dispositivos móviles, abre las puertas a la popularización de la tecnología. El potencial que ha visto Ubisoft (meter a Ezio en *Rayman Legends*) es solo un ejemplo de lo que podemos esperar.

→ UBISOFT TIENE EN MARCHA UNA EXPANSIÓN RETROFUTURISTA PARA FAR CRY 3: BLOOD DRAGON →

OCHO CON NUEVE

John Tones

Números sin significado hasta que empiezan a significar algo



Este mes me he encargado del análisis de *Bioshock Infinite*, juego al que hemos dedicado seis merecidísimas páginas, un espacio suficiente para analizarlo a fondo (hay quien lo hace en cuatro y con texto a doble espacio pero ah, las premuras de los cierres, ¿eh?). Sin embargo, se ha quedado un detalle en el tintero, que hemos dejado necesariamente al margen porque es un tema ajeno a la estricta calidad del juego en sí. Pero merece un comentario.

Dejad que subraye que *Bioshock Infinite* es un juego extraordinario, un excelente canto del cisne (quizás sea recordado como el último gran juego de PS3 y Xbox 360, si no sucede nada extraño, junto a *The Last of Us*) para una generación en la que se ha implantado con fuerza, gracias a la potencia gráfica de las consolas, la sensación de que los juegos deben ser como las películas. Ya hablaremos otro día con detalle de ese tema, pero una cosa tengo que reconocer: como película, *Bioshock Infinite* es perfecto. La ambientación, el diseño de los escenarios (no solo a nivel gráfico, también la estructura y cómo el argumento los va desvelando), los personajes, el guión, absolutamente todo es un espectáculo narrativo de primer orden. En ese sentido no se le puede poner ni una pega.

Pero el juego no es perfecto. Podéis leer los detalles en el análisis, pero hay ciertos problemas en la mecánica de juego, tremendamente sencilla y repetitiva y, sobre todo, con un sistema de resurrecciones que revienta el desafío del juego, que lo alejan de la perfección. *Bulletstorm* (con su historia tontorrona, pero consagrado a ofrecer una jugabilidad precisa, majestuosamente compleja, conformando quizás el mejor pegatiros de los últimos años) o *Dishonored* (con su mecánica emergente y que hace justicia a un mundo igual de trabajado en lo visual que el de Infinite) son ejemplos de juegos que he disfrutado en la misma medida, pero que no me hicieron pensar «Sigue contándome la historia, no me interrumpas con una secuencia de juego», algo que todos coincidiremos en que no es lo más deseable en un videojuego.

Sin embargo, *Bioshock Infinite* no sólo está cosechando unas notas altísimas entre los medios especializados (nada extraño ahí, el juego lo merece), sino que está recibiendo una sartenada de dieces en blogs y revistas de todo el mundo como no recordábamos en mucho tiempo.

> El Señor Diez es una nota complicada. Tiene una serie de connotaciones que hay que tratar con tiento absoluto, porque implica perfección sin discusiones, no admite demasiados matices.

El Señor Diez es una nota complicada. Tiene una serie de connotaciones que hay que tratar con tiento absoluto, porque implica perfección sin discusiones, no admite demasiados matices. Por supuesto, todo se puede relativizar, y del mismo modo que un siete o un ocho no quieren decir nada (pero nada absolutamente, oigan: adjudicar un número a una creación artística es uno de los ejercicios más ridículos que le puede tocar hacer a un periodista cultural), lo mismo podría decirse de un diez. «En el fondo no quiere decir nada». Para quienes odiamos puntuar las películas, los tebeos y los videojuegos como si fueran ejercicios de gimnasia rítmica, para quienes creemos que Metacritic es el auténtico monstruo que se está cargando la industria, y para alguien que titula su columna «Ocho con nueve» en homenaje a una de las polémicas más ridículas que ha vivido la prensa especializada reciente en nuestro país, un Diez bien podría significar lo mismo, que un siete o un ocho: nada.



Con doce años, *Renegade* para C64 era lo que yo entendía por un Diez. Eso explica todo lo demás.

Pero a veces hay que pecar de racional, como se peca tan a menudo de lo contrario en esto de la crítica cultural, y reconocer que un Diez es un absoluto, como lo sería un Cero. Y *Bioshock Infinite* no es un juego de diez, porque la perfección es algo que se consigue de una forma muy rigurosa: alcanzando la excelencia en absolutamente todos los aspectos, visibles o no. Es imposible que un analista crea que la ambientación y el guión de *Infinite*, desorbitadamente redondos, sean comparables con su mecánica, muy jugable pero con indudables fallas.

Toleramos la costumbre de las notas porque es una triquiñuela que pide la industria (por maldad), que pide la prensa (por pereza) y que piden los jugadores (aquí no se me ocurre nada que no sea una palabrota). Pero si entramos en ese lodazal, al menos seamos consecuentes y reservemos los dieces para nosotros mismos, para esas obras que solo en privado consideraríamos perfectas y sin mácula. Sin posibilidad de discusión.

Como *God Hand*.

Ups, ya lo he dicho.

John Tones lleva media vida escribiendo sobre videojuegos, y parece que comienza a entender algo a estas alturas.

A PIXELAZOS

Javi Sánchez versus la industria

R.I.P. LucasArts: 1982-2013

Lamento muchísimo la perdida de más de 150 empleos tras la decisión de Disney de chapar el garito. Lo que me sorprende es que quedase tanta gente en LucasArts. Hace unos números ya hicimos un reportaje hablando de la nula intención que tenía Disney de mantener una división de videojuegos. Si solo les preocupa *Infinity* y habían puesto de patitas en la calle a Warren Spector, poco interés tendrían en mantener con vida la división más inútil del emporio adquirido a Lucas.

Sí, inútil. Estamos hablando de una compañía que se ha visto adelantada por terceros en sus propias licencias, sistemáticamente, durante la última década. Y ni siquiera hace falta que me remonte a los *Caballeros de la Antigua República*. ¿Los *Lego Star Wars*? No son suyos. ¿*Empire at War*? Petroglyph. Raven Software, Pandemic Studios... En serio, ¿qué hizo LucasArts mientras tanto? *The Force Unleashed*. Y el segundo.

Eso sin hablar de ideas brillantes, como Fracture. Independientemente de la calidad del juego, qué necesidad había en la división que tenía al alcance de la mano todas las licencias de Lucas de sacar una nueva (y triste) IP. El catálogo hay que llorarlo, de acuerdo, pero dónde. Como señalaba muy bien Stephen Totilo en Kotaku, hoy día es imposible entrar en Steam o GOG.com y darse a la nostalgia de su catálogo. De fragmentos, si acaso.

DISNEY SE HA quitado un peso de encima. Puede que *Star Wars 1313* tuviese pintaza, pero también un larguísimo desarrollo por delante (y sí, acertamos todos: se trataba de Bobba Fett, al final). Mantener una división entera para limitarse a sacar (o destrozar) juegos de otros estudios es una tontería. Otra cosa es que las pretensiones de Disney también me parezcan ridículas: una casa que tiene bajo su ala a Pixar, a Marvel, a Star Wars y a Indiana Jones comete un soberano error al negarse a mover por su cuenta más de la mitad de esa licencia. El plan de futuro de Disney (repito, *Infinity* y móviles aparte) es que sean las grandes las que vengan con un proyecto y un saco de dinero debajo del brazo. Que sean directamente EA, Activision, 2K los que se negocien con ellos.



■ *Jedi Knight II*, y de ahí para abajo teniéndolo todo hecho más licencia gratis. Bravo, LucasArts.

> Teoría loca alternativa: Harrison Ford puso como condición para salir en el Episodio VII que echasen a la calle a los responsables de sus bailes kinecteros

Por la parte de Marvel podrían aprender algo de lo que ha hecho (hasta ahora) Warner Bros con Rocksteady: pillar un estudio potente, no algo como Junction Point, y ponerles a trabajar en un proyecto con vocación de superestrella. *Star Wars 1313* no era ese proyecto, ya que estamos.

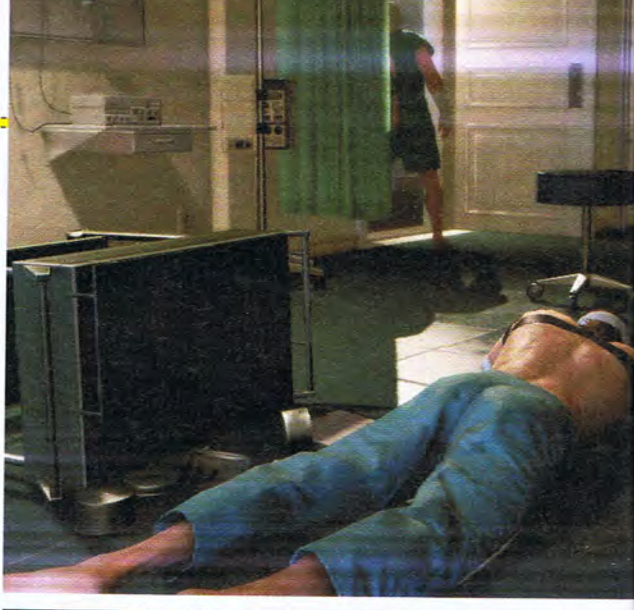
En la situación actual, no nos imaginamos mucha voluntad en las editoras tras el castañazo padre que se ha pegado EA con The Old Republic. O tras los sufrimientos que han pasado tanto Sega como Activision (en este caso más la primera que la segunda) con las adaptaciones de películas de Marvel y los problemas que conllevan: tener que salir en determinada fecha, cero control creativo, ese largo etcétera que casi siempre termina en un subproducto... ¿Se imaginan que Rocksteady hubiese tenido que adaptar los "nolanazos" (de Christopher Nolan) del murciélago en vez de contar su propio Batman?

LA MUERTE DE LucasArts se lleva gestionando desde 2008. Posiblemente antes, pero al menos los años de Jim Ward dieron unas cuantas alegrías. Su dimisión, sin embargo, marcó una espiral de descontrol que señalaba muy bien Tim Schafer cuando hablaba de recuperar los derechos de Monkey Island para Double Fine: que cada vez que se acercaba a negociar se encontraba un nuevo responsable y tocaba empezar desde cero. Entre 2008 y 2012 LucasArts tuvo *cinco* presidentes, tres de ellos interinos. También echó a la calle a un tercio de la plantilla, dejó escapar a su director creativo primero y después a sus sustituto: Clint Hocking, que estuvo dos años en la compañía sin conseguir sacar adelante un juego. El mismo Clint Hocking responsable de *Splinter Cell: Chaos Theory*, entre otros, y que dejó la casa de Lucas para irse a Valve.

Hablamos de que una división en continua turbulencia, incapaz de sacar adelante ningún proyecto propio, afirmaba tener en marcha tres juegos: un rolazo, un juego de naves (¿quién mató a la saga *Rogue*?) y *1313*. Cuando se presentó en el E3, me escamaba bastante que no tuviese ningún tipo de fecha o consola anunciada. Peor: que viniese de la mano de Unreal Engine 3 cuando pretendía ser un juego para la siguiente generación. Un juego puente, tal vez, según ellos, destinado a salir en las máquinas que todavía tenemos.

Peor me lo ponen: si quedaban dos años de desarrollo, con un motor atrasado y esperaban vender una sola copia en consolas que para finales de 2015 estarán muertas, para poco servía ya la división. Máxime cuando 2015 significa el *Episodio VII* de Abrams. De acuerdo que esto último no lo podían saber en LucasArts, pero por supuesto que Disney no iba a dejar que nada le hiciese sombra. De hecho, los videojuegos no son la única guillotina que están pasando: Las Guerras Clon animadas también han caído. Y ahora sí, podemos llorar todo lo que queríais las grandes aventuras gráficas de Schafer y Gilbert (entre otros); añorar los simuladores de combate de naves que no existen de la trilogía *X-Wing*, o las más consoleras de los *Rogue Squadron*; recuperar sus juegos más rarunos, como ese de *Planet Moon*, o el desmadre impropio de *Mercenaries*. Pero tengamos claro que Disney ha cerrado a la compañía responsable de *Kinect Star Wars*.

Javi Sánchez es periodista cultural y fan de *God Hand*. No en ese orden.



(ALGO QUE ACABA EN 3)

La GDC 13 anticipa el futuro

→ La última cita antes del E3 se ha movido entre los desmadres indis de Jason Rohrer y Hideo Kojima presentando un Metal Gear Solid. Dos extremos, una cultura: los juegos.



Kojima llegó a la Game Developers Conference de San Francisco, vio y venció. Tras unas cuantos días trolleando al personal con *Phantom Pain* a su manera (¡un estudio nuevo! ¡Lo lleva un occidental! ¡No tiene nada que ver con *Ground Zeroes*!), destapó un teaser y al ficticio y virtual Joakim Mogren, apartando el foco del meollo indi. Metal Gears Solid 5 son dos juegos, como sospechábamos. Ground Zeroes es el prólogo y Phantom Pain su continuación en esta misma generación, cosa que nos ha sorprendido bastante. Y Phantom Pain tendrá estructura de mundo abierto, cosa que nos ha dejado muy locos, y que demuestra la confianza que tiene Kojima en su Fox Engine. Si el tío más obsesionado por el diseño cerrado y la cinemática del tamaño de un buque confía a la pura jugabilidad su juego, algo hay.

Aunque para motores y la octava generación, los que si cumplieron fueron los de Epic. En vez de dedicarse a *Fortnite* y el gran público, prefirieron dejar el juego para una de las conferencias "menores" (cerrando los vídeos en Youtube sobre las mismas tan deprisa como van saliendo) y entregarse a los desarrolladores con una atronadora nueva demo del Unreal Engine 4: *Infiltrator.* Con razón: Unreal Engine 3 ha sido el motor favorito de los estudios independientes en esta generación, además de una estupenda fuente de ingresos para Epic. Pero, ¿ningunear su propio juego?

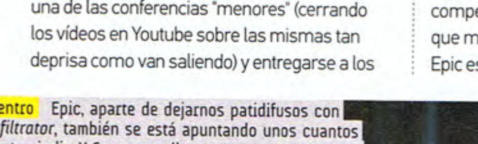
"Teníamos preparado material de *Fortnite*", contaba a CVG a principios de este mes Mark Rein, vicepresidente de Epic. "Pero decidimos separarlo de la demo técnica porque no le hacía ningún bien al juego. No queríamos enseñar retazos, sino mostrar el título al completo. Porque puede que Fortnite sea lo mejor que hayamos hecho nunca". Nos tocará esperar para verlo.

Y puede que el otro motivo sea que Crytek quiere un trozo de la tarta. En su momento ya nos contaron que el CryEngine 3 se ha concebido como un motor capaz de aguantar esta generación, la próxima y lo que le echen. Y su demostración se basó en mostrar todos los juegos que ya han licenciado el motor, una fiesta de títulos para apabullar a una competencia que todavía tiene muy poco que mostrar al mundo. ¿Será porque en Epic están aguardando a que Microsoft haga su movimiento? Independientemente, Crytek parece apuntar a un sector muy jugoso, el de los estudios pequeños con pocos medios. El objetivo ideal para la GDC.



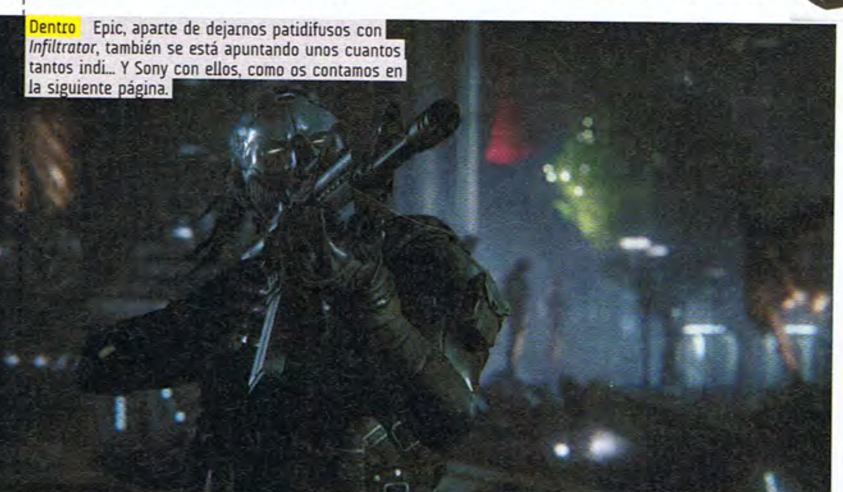
Above ¿Es el CryEngine 3 el motor de la "generación Kickstarter"? La existencia de *Star Citizen* y su alianza con Crytek nos hace desear que así sea.

Oculus Rift, por supuesto, volvió a hacer acto de presencia. El empujoncito de Carmack y el pequeño boom que supuso en la GDC la adaptación de Team Fortress 2 a este periférico de realidad virtual presentan un futuro más allá de la pantallas. ¿Cuajará? Si Google consigue convencer a la gente para que se ponga cacharros en la cabeza, nuestra respuesta es que sí.



Arriba El diseño de Oculus Rift tiene un elemento en su contra: nos remite directamente a Virtual Boy y El Cortador de Césped, a la "realidad virtual" de los 90. Pero ahora mismo mataríamos por estar al otro lado de esas gafas.

GUERRAS TÉCNICAS APARTE, la feria batió récords de asistencia, con más de 23.000 desarrolladores acreditados, lo que da una idea de lo viva que está las escena. La avalancha indi recuperó un poco el tono de lo que debe ser una GDC, y el concurso de este año (un certamen de diseño dónde sólo se esperan algunas ideas tan locas como interesantes, con los popes soltándose la melena) tuvo un protagonista: Jaron Rohrer. El tema de este año era "El Último Juego de la



Dentro Epic, aparte de dejarnos patidifusos con *Infiltrator*, también se está apuntando unos cuantos tantos indi... Y Sony con ellos, como os contamos en la siguiente página.

> "No quisimos mostrar Fortnite junto a nuestra demo del Unreal Engine 4 porque el juego merece mucho más"
>
> Mark Rein, vicepresidente de Epic Games



MINECRAFT SOBREPASA LOS 10 MILLONES DE COPIAS EN PC. NOTCH LO CELEBRARÁ METIENDO CABALLOS



Dentro "Mírate, Big Boss, estás hecho una pena". Kojima presentó Phantom Pain dedicándose a machacar a Snake como si no hubiese un mañana.

Humanidad". Rohrer presentó un juego. No un videojuego, sino un juego de tablero. Hecho de titanio. Y tampoco es que lo presentara. Por una pequeña razón: *A Game of Someone* (*Un Juego para Alguien*), está pensado para que alguna persona lo encuentre dentro de dos milenios y lo juegue. Para que nadie lo juegue antes de esa fecha. Ni siquiera él. Y está enterrado en mitad del desierto de Nevada.

Lo que hizo Rohrer fue crear un videojuego sin jugadores, uno en el que el ordenador fuese probando sets de reglas. Una vez obtuvo el resultado, fabricó el tablero y las piezas y las instrucciones con materiales resistentes al paso del tiempo, lo metió en una cajita y lo enterró en el punto más desolado y remoto que pudo imaginar. Él, y sólo él, tiene las coordenadas exactas. Pero, para añadir picante al asunto, repartió más de un millón de coordenadas GPS durante la feria. Sus calculos son que, aunque alguien fuese probando todos los días, tardaría una media de 2700 años en encontrarlo. Evidentemente, ganó el concurso.

"UNA COSA MÁS". Mientras, EA presentaba *Battlefield 4* y Bungie mostraba *Destiny*, Gabe Newell se reunía a tripa cerrada con algunos desarrolladores. Gente que ha venido muy loca diciendo que bueno bueno bueno, lo que les ha enseñado Gabe, lo que tiene Valve entre manos. Evidentemente, todo el mundo se ha dedicado a interrogar a los afortunados sobre el tema. Y no, no hablamos de la Steam Box. David Goldfarb, uno de los creadores de Battlefield 3, presumía en Twitter de que Valve le había dejado ver "cosas muy bonitas". Notch, Markus Persson, el hombre detrás de Minecraft, le preguntó públicamente si era la confirmación de cierto juego. Goldfarb replicó con un "mi silencio debe ser interpretado como un silencio". Notch insistió, a la desesperada: "contesta a este tuit si Half-Life 3 está confirmado".

Goldfarb respondió al tuit.

SONY: DECLARACIÓN DE INDEPENDENCIA

Si arrimarse a la "indiegencia" te da credibilidad, Sony salió reforzadísima de la GDC. En vez de dedicarse a los grandes nombres, la familia PlayStation se dedicó a presumir de acuerdos cerrados con más de una veintena de juegos indis.

DIVEKICK // O.T.G.S.

UN KICKSTARTER hizo realidad este locurón de un puñado de adictos al mamporro versus tradicional. Puede que *Divekick* sea tanto broma como juego (es una parodia del movimiento que le da nombre, el pie en picado dejando huella en jeta ajena), pero pertenece a la lista de los que no esperábamos ver ni en sueños en las consolas de sobremesa.

PRIMAL CARNAGE // LUKEWARM MEDIA

DE REPENTE, se nos ocurre una razón adicional para adquirir una PlayStation 4. El anuncio de este macarrismo de balas y saurios, que ya querría llamarse *Left 4 Dino*, demuestra que en Sony iban en serio con lo de abrirse a estudios pequeños. Y que Unreal Engine 4 tiene futuro.

BLACKLIGHT: RETIRBUTION // ZOMBIE STUDIOS

UN PEGATIROS free-to-play se sube al carro de PlayStation 4 y, con él, confirma las palabras de Houser y Cerny: Sony va a por todos los públicos... Y a por todos los modelos de negocio, incluido los que están triunfando en PC.

SPELUNKY // MOSSMOUTH

EL MENOS sorprendente de la lista, pero no por ello vamos a querer menos a esta joya indi de exploración en escenarios aleatorios. Es cierto que el juego ya ha pasado por casi todas las plataformas, pero entre éste y *Terraria* no podemos quejarnos de como se está poniendo PSN.

HOTLINE MIAMI // DENNATON

PS3 Y Vita reciben con los brazos abiertos esta rave de pixelazo ultraviolento, electrónica posnuclear y máscaras de animales. *Hotline Miami* ya fue uno de nuestros Juegos del Año, y la mera idea de su llegada a las consolas de Sony nos habría provocado la carcajada hace unos meses. ¿Ahora? Flipamos.

FAST & FURIOUS 6 TENDRÁ VIDEOJUEGO PROPIO EN CONSOLAS DE SOBREMESA EN MAYO





(CASTLEVAÑA)

Entrevista con el vampiro: reimaginando Castlevania

→ Hablamos con Dave Cox sobre la secuela de Castlevania: Lords Of Shadow para 3DS, Castlevania: Lords Of Shadow – Mirror Of Fate, y sobre cómo Mercury Steam ha reimaginado esta generación de los Belmont

La decisión de desarrollar una secuela directa de la historia de *Lords Of Shadow* en 3DS, ¿cómo se tomó?
Bueno, básicamente acabamos el primer *Lords Of Shadow*, pero aún no se había lanzado y estábamos en un período de incertidumbre. En MercurySteam no sabíamos qué sería lo siguiente y el director del estudio, Enric Álvarez, vino y me dijo: 'Si no tenemos un proyecto para final de mes, tendremos que echar a gente y quizá cerrar el estudio'. Así que le dije que lo mejor sería trabajar en un juego para portátil, que se hacen más rápido. Teníamos esta idea de Gabriel y Marie concibiendo un hijo, que era algo que queríamos para el epílogo de *Castlevania: Lords Of Shadow*, pero nos parecía excesivo ya. La dejamos en la pizarra y esa fue la primera idea a la que volvimos. Cuando nos dieron el visto bueno desde Japón, empezamos su desarrollo. Después, se lanzó *Lords Of Shadow* y fue recibido de manera muy positiva. Fue el *Castlevania* más vendido de todos los tiempos, ahí es nada.

¿Su éxito os hizo cambiar vuestra aproximación a 3DS?
Bueno, fue justo antes de que nos dieran el visto bueno para hacer la secuela. Sin embargo, ya habíamos empezado a hacerla para portátil. Contábamos con tener una historia de dos partes, pero no habíamos pensado en un nexo. ¿Qué podríamos poner ahí? Teníamos la historia del hijo de Gabriel, así que nos planteamos hablar de los Belmont y de su relación con Drácula. En una reunión de diseño, alguien dijo: ¿Y si hacemos una secuela de *Dracula's Curse*? ¿Y si no se hubieran lanzado *Castlevania* durante los noventa y veinte años después sacáramos una continuación?' Nos reímos por lo ridículo que esto parecía, pero la idea de emplear varios personajes era muy atractiva. Empezamos a pensar en qué personajes incluir: Simon era muy icónico, y ya habíamos calculado que Trevor fuera el hijo de Drácula, pero claro, su hijo siempre había sido Alucard. Poco a poco la idea fue tomando forma y esa historia intermedia también. Tenía que girar en torno a Drácula, pero también podía explicar de dónde vienen los Belmont. En los viejos *Castlevania* solo eras un guerrero que iba al castillo a matar a Drácula y ahí acababa todo. Queríamos contar esto desde otra perspectiva, explorar esa relación de sangre.

Arriba Con *Lords Of Shadow 2* empezando su desarrollo justo después de *Mirror Of Fate*, MercurySteam tuvo que adaptar el diseño de la mayoría de los personajes en *Mirror Of Fate* para que coincidiera con los correspondientes en el siguiente juego.

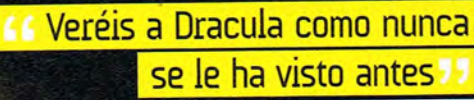
Derecha *Castlevania: Lords Of Shadow – Mirror Of Fate* tiene lugar después de los eventos de *Lords Of Shadow*. El final del juego debe enlazar con la historia de *Lords Of Shadow 2*, que se lanzará a lo largo de este año.

¿Cómo ha sido la relación con Konami?
Contamos con bastante libertad en el primer juego porque el proyecto también llevaba el nombre de Hideo Kojima. Entró en el proyecto para quitarnos presiones. Aún había ciertas directrices a cumplir, mucha inseguridad sobre la dirección que estábamos tomando y muchos en la compañía estaban preocupados. Pero una vez el juego salió a la venta y fue un exitazo, nos dejaron libertad para hacer lo que quisiéramos. Parece que la gente empieza a aceptar que hay un nuevo Simon Belmont, otro Alucard y que no va a ser un Metroidvania. Es un juego de acción y combates. Esto es una ayuda tremenda. Hemos roto muchas barreras y llegado a mucha gente con *Lords Of Shadow*, aparte de que corrimos muchos riegos con él. Ahora que ha sido aceptado, nos sentimos recompensados, y gracias a ello podemos actuar con mucha más libertad al diseñar personajes, entornos, la historia y cómo presentamos todo ello. Todo esto se refleja en *Mirror of Fate*.


EPIC NO ADAPTARÁ SU UNREAL ENGINE 4 A WII U AL NO CONSIDERARLA NEXT-GEN







"Veréis a Dracula como nunca se le ha visto antes"

Dave Cox, Konami

Entonces, sí habéis intentado algo parecido a *Castlevania 3: Dracula's Curse*

Sí, algo así. Siempre hemos respetado lo clásico. Tengo 46 años, crecí con los juegos en 8 bits, me hice mayor con esos títulos clásicos, y para mí *Castlevania* es uno de los más importantes y fundamentales. Me uní a Konami en 1997 y fui director de proyecto de *Symphony Of The Night*, y eso que por entonces eso se consideraba un spin-off. Era el juego para Nintendo 64 el que iba a ser el próximo gran *Castlevania*, pero resultó que al final el secundario fue mucho más importante y se volvió popularísimo y determinó cómo sería la saga a partir de entonces. Para mí todo esto consiste en reintroducir los elementos clásicos de la franquicia, pero intentando que resulten contemporáneos. También creo que muchos de estos elementos han sido subrepresentados en los juegos desde entonces. Por ejemplo, el látigo, que apenas se ha visto desde entonces y que para mí tiene un rol fundamental y es un símbolo poderosísimo dentro de la saga y todo un elemento definitorio. Este juego es una aventura contemporánea, más centrada en el combate, pero tiene sus raíces en el pasado. Tiene cierto regusto clásico. Recibo con sumo gusto todas estas comparaciones con *Castlevania 3: Dracula's Curse*.

Has dicho que no es un Metroidvania, pero hay ciertas decisiones de diseño que sin duda recuerdan a ese estilo.

Creo que es porque hay un mapa en la pantalla de abajo. Nosotros queríamos hacer un juego centrado en la historia, uno que guiara al jugador en la dirección adecuada con una pequeña cantidad de backtracking, porque desde luego no se trataba de ir de arriba a abajo buscando objetos. No es la clase de juego que deseamos hacer, queremos que el jugador se implique con la historia, que es contada del revés: se empieza con Simon, luego se vive la historia de Alucard y finalmente se pasa a la de Trevor. Es algo así como *Memento* – hasta la última escena final no se comprende todo. Y al ver de nuevo las cinemáticas de antes ves detalles que ahora tienen otro significado. Para nosotros, era fundamental tener ese elemento clásico de sorpresa, pero sin repetirnos.

Arriba Dave Cox ha trabajado en Konami desde 1997, uniéndose como director de proyecto en *Castlevania: Symphony Of The Night*, y pasando después a *Silent Hill* y *Metal Gear Solid*.

Dado el inesperado final de *Lords Of Shadow*, ¿tuvisteis algo de presión para acabar *Mirror Of Fate* y *Lords Of Shadow 2* con un giro final por el estilo?

No lo planeamos así exactamente. El final no se prevé, pero es diferente. Tal como veo a Drácula, el final es inesperado desde una perspectiva emocional. Veréis a Drácula como nunca se le ha visto antes.

¿Os habéis planteado cómo continuará la saga tras estos dos juegos?

Como equipo, decidimos que teníamos esta historia que contar y que cuando se termine queremos ceder el control a otros. Esto no significa que no vaya a haber otros *Lords Of Shadow* dentro de la saga u otros *Castlevania*, pero MercurySteam como conjunto no va a estar involucrado en ello. Quieren crecer como estudio, y para conseguir eso se necesitan proyectos nuevos y cosas diferentes. No quieren que se les conozca como "el estudio de los *Castlevania*", y comprendo perfectamente esto. Su ambición durante los próximos diez años es llegar a los niveles de Naughty Dog y de esos otros grandes desarrolladores. Además, *Castlevania* es una de esas franquicias que se benefician al incorporar nuevas ideas, nuevos puntos de vista y mentalidades. Se puede permitir cambiar de estudio de vez en cuando, y saldrá reforzada de ello.

Dado el éxito con el reboot de *Castlevania*, ¿hay otra vieja franquicia de Konami que te gustaría revisitar?

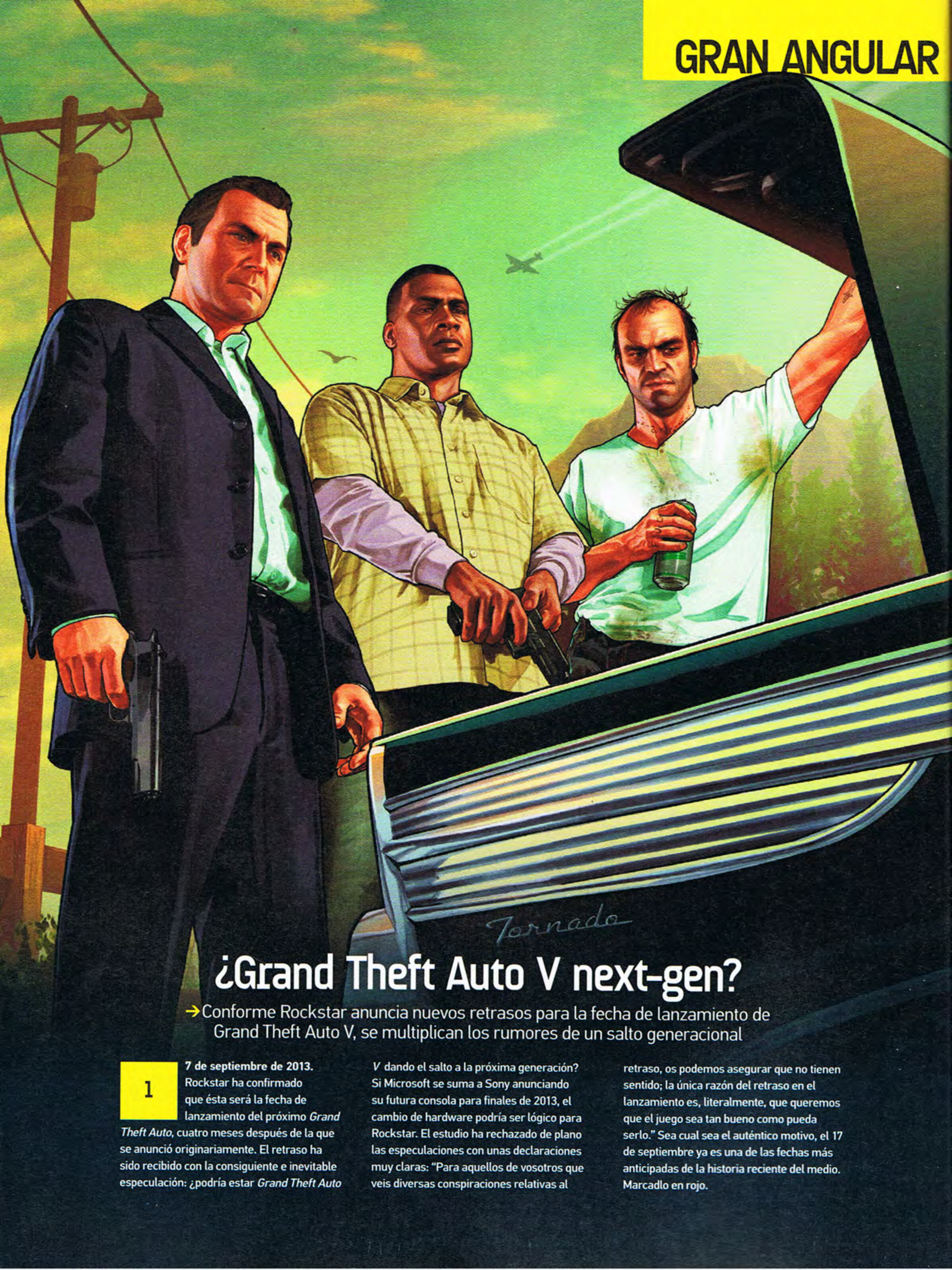
Sí, hay un par de ellas. Soy un gran fan de *Contra*, es mi segundo amor tras *Castlevania*. El problema con *Contra* es que ninguno ha sido algo mainstream desde su tercera parte, todos los demás han ido dirigidos a núcleos muy concretos de jugadores. Creo que pide a voces que alguien lo rescate. Hacer un nuevo *Contra* sería lo más.



Izquierda Conseguir que el combate ya establecido en *Lords Of Shadow* estuviera en *Mirror Of Fate* era algo crucial para el equipo. "No queríamos que la gente llegara a *Mirror Of Fate* y pensara: 'Esto no se parece en nada a *Lords Of Shadow*'".



SQUARE-ENIX ATRAVIESA PROBLEMAS: CAMBIA DE CEO Y NO VENDE TANTO COMO QUIERE



¿Grand Theft Auto V next-gen?

→ Conforme Rockstar anuncia nuevos retrasos para la fecha de lanzamiento de Grand Theft Auto V, se multiplican los rumores de un salto generacional

1 **7 de septiembre de 2013.** Rockstar ha confirmado que ésta será la fecha de lanzamiento del próximo *Grand Theft Auto*, cuatro meses después de la que se anunció originariamente. El retraso ha sido recibido con la consiguiente e inevitable especulación: ¿podría estar *Grand Theft Auto V* dando el salto a la próxima generación? Si Microsoft se suma a Sony anunciando su futura consola para finales de 2013, el cambio de hardware podría ser lógico para Rockstar. El estudio ha rechazado de plano las especulaciones con unas declaraciones muy claras: "Para aquellos de vosotros que veis diversas conspiraciones relativas al retraso, os podemos asegurar que no tienen sentido; la única razón del retraso en el lanzamiento es, literalmente, que queremos que el juego sea tan bueno como pueda serlo." Sea cual sea el auténtico motivo, el 17 de septiembre ya es una de las fechas más anticipadas de la historia reciente del medio. Marcadlo en rojo.

Garrett Y LA Luz

Se despejan las sombras sobre su futuro

He estado fuera, pero no puedo decirte dónde", susurra Garrett, nuestro ladrón favorito, al principio del primer vídeo que Eidos Montreal nos enseña de *Thief* en su sala de proyecciones. El panorama del sigilo como género ha cambiado mucho durante la última década, más o menos el tiempo que le ha llevado a Garrett pasar de aquellas *Sombras Mortíferas* (*Thief III*) a recuperar el steampunk neovictoriano de La Ciudad para una nueva generación de jugadores. Una metrópolis tan sádica con sus habitantes como de costumbre, pero como bien dice nuestro hombre: "Lo mejor, el mayor premio posible, es permanecer libre en la ciudad de las cadenas".

La Ciudad no es inmutable, y ahora se halla gobernada por el puño de hierro de un barón empeñado en llevarla a su particular revolución industrial. "Su meta es cambiarlo todo, llevar La Ciudad hacía una era de progreso... Aunque sea a costa de la plebe, claro", nos cuenta Stephen Gallagher, director narrativo de *Thief*, cuyo currículo recoge un pasado hollywoodiense en películas como *Gladiator* o *La Trampa*. "Garrett se ve inmerso en el conflicto político, entre el barón y el pueblo, donde ambos bandos pugnan por controlar una ciudad que se viene abajo".

Puede que todo haya cambiado, pero a este MVP del allanamiento le da igual quién tenga las llaves de la ciudad, mientras haya botín por encontrar. Tras infiltrarse de vuelta en la Ciudad, nos encontramos con el distrito de Stonemarket, que servirá como nexo y refugio para nuestras actividades criminales. Escondidos en las sombras observamos el brillo azul de los relámpagos, iluminando los cuerpos apilados en las calles de las víctimas de la peste. Carteles propagandísticos siembran los muros de los edificios, prometiendo un porvenir de riquezas, inaccesible para un pueblo a la intemperie. La guardia patrulla las calles con paso firme, la gente se pudre entre los adoquines mientras los predicadores hablan constantemente del espíritu. Mientras tanto, los ricos y poderosos deambulan por las calles como amos y señores de todo lo que ven. La Ciudad: todo ha cambiado, todo sigue igual.

Durante el viaje de Garrett escuchamos casualmente una conversación entre dos guardias: resulta que Theodore Eastwick, el arquitecto de La Ciudad, ha salido de la relativa seguridad de los barrios altos para acudir a La Casa de las Flores, el burdel de lujo de referencia para las élites. "El pájaro está fuera de su jaula dorada. No tendré mejor ocasión que ésta: es la hora de visitar a la gallina de los huevos de oro", gruñe un excitado Garrett. El desafío empieza aquí.



El nuevo diseño de Garrett es obra de Nicolas Cantin, que dirige el juego y ya metió mano en la imagen icónica del Altaïr de *Assassin's*.

Nos movemos ágilmente por las calles mientras el reloj de la torre da las campanadas. La Casa de las Flores cerrará sus puertas a medianoche: el tiempo que tiene Garrett para infiltrarse en el burdel... O buscar otra forma de entrar. Cada vez que pisamos las sombras, una neblina tenue marca los bordes de la pantalla para indicar nuestra conexión con la oscuridad. Mientras Garrett trepa entre cajas y muros va apoyando las manos en todo para recuperar el equilibrio o impulsarse. Un nivel de detalle tan sorprendente como inmersivo a la hora de ponernos en su piel mientras recorre sigilosamente La Ciudad.

Varios guardias van cerrando las calles, creando una ruta segura para Eastwick. Y sí, podríamos (con enorme dificultad) emplear la violencia para abrirnos paso, pero nunca será nuestra primera opción: Garrett lleva tres juegos dejándonos claro que es un maestro del robo, no un asesino o un atracador. Tras lanzar una botella para distraer a los guardias, Garrett se escurre, trepa por una tubería y salta de tejado en tejado. Los pájaros levantan el vuelo ante nuestro paso, mientras los guardias miran hacia arriba. Ups.

Garrett por fin consigue ver a Eastwick. Bingo: un tremendo medallón cuelga de su cuello. Garrett sabe que esta noche puede llevarse un fortunón, aunque el tiempo sigue pasando. Hora de ver nuestras capacidades ofensivas. El combate es preciso y natural: una flecha vuela hacia uno de los guardias en la lejanía, mientras pasamos por un momento a tercera persona para ver como Garrett deja inconsciente a otro antes de que pueda dar la alarma. Podríamos ocultar los cuerpos, claro, pero no tenemos tiempo. Volvemos a pie de calle, identificamos las sombras y nos deslizamos entre la amenazadora arquitectura de La Ciudad, entre tinieblas, rompiendo nuestra cobertura en rápidos movimientos de diablo del parkour. Han tenido que pasar años para que por fin un estudio se diese cuenta de lo mucho que podía aportar *Mirror's Edge* al sigilo en primera persona. Nos gusta, y mucho, lo que vemos: las acciones de Garrett son tan precisas como elegantes, incluso a toda velocidad. Un gran revival para los tiempos modernos.

Eidos parece empeñada en poner al día toda la herencia de sus franquicias, incluidas las heredadas del lloradísimo Looking Glass Studios, compuesto por los creadores más influyentes del cambio de siglo. Ha sido un largo camino: ya en 2008 el (por entonces) recién creado estudio de Eidos Montreal dejaba caer que tenía entre sus manos la licencia de *Thief*, aunque nos tocaría esperar hasta mayo de 2009 para tener la confirmación oficial de *Thief 4* (con aquel horrendo logo, Thi4f). Aunque ya no supimos más, porque había que abrir paso a otro relanzamiento, *Deus Ex: Human Revolution*, en 2011. Y no, todavía siguieron sin dar información, ya que tuvieron que encargarse de, ay, el multi de *Tomb Raider*. A los adictos a Garrett nos flaqueaba la fe por momentos.

"Anunciamos oficialmente el juego en 2009, pero eso no quiere decir que nos pusiésemos directamente a producirlo", explicar Stephane Roy, su productor. "Desde el principio estábamos convencidos de que teníamos que reinventarlo, para que el público nos viese como parte del futuro, no como un resto del pasado. No era una tarea fácil, sobre todo teniendo en cuenta que *Thief* es una saga polarizante: la amas o la odias", señala Roy, antes de añadir que "tenemos que estar muy seguros antes de tomar cualquier decisión; tenemos que ser capaces de explicar por qué hacemos cada cosa y estar bien seguros de que respeta el ADN de la franquicia. Es un desafío tremendo capturar todos esos elementos dispares, porque... Hacer un juego es una cosa, pero ¿un *Thief*? No, eso no es sólo hacer un juego más. Eso lleva su tiempo".

Eidos Montreal está llevando el relanzamiento con mimo. Son muy conscientes (y ya tienen experiencia) de las dificultades que entraña volver a inventar una franquicia, pero para Roy la reinvención pura era la única forma de sacar adelante el proyecto. "No es una secuela. Garrett ha vuelto, sí, pero lo vemos un poquito como lo que ha hecho Chris Nolan con Batman, por ejemplo. Es Batman, sigue teniendo su obsesión con los murciélagos y demás, pero su traje no es esa cosa que llevaba Adam West... 'Respeta la franqui-

Mucho más que Diseño

Eidos está trabajando mucho en el mundo real para crear el de Garrett. Por ejemplo, para su traje y sus armas se curraron primero unas réplicas realistas, llevadas al extremo en lo que respecta al arco plegable del ladrón. Eidos acudió a una forja herrera local, Les Forges de Montreal, para recrear el arco de Garrett. Descubrieron que el acero pesa demasiado como para que el mecanismo funcione, así que tras 600 horas de trabajo y una buena cantidad de titanio, crearon la réplica final, un arco a escala real que funcionase en el mundo real. Su funcionamiento sirvió como base para el arco que Garrett usa en el juego. Esperemos que se refiriesen a eso con lo de inspirarse en Nolan.



La Ciudad es un compendio de culturas y estilos arquitectónicos, aunque la prioridad para Eidos es que no resultase demasiado gótica.





Stonemarket será el nexo de unión entre misiones principales y secundarias, el escondrijo de Garrett, etcétera. A diferencia de Dishonored, prometen que no habrá transición entre una zona y otra. Veremos.

"Nuestra meta era reinventar la serie que todos adoramos y respetamos"

Eidos Montreal espera que la presencia de las manos de Garrett en pantalla sirva para mejorar la inmersión en el juego.

LA PRÓXIMA GENERACIÓN DEL ROBO

THIEF ES UNO de los pocos juegos de terceros estudios anunciados en exclusiva para las consolas de nueva generación, pero nos quedaba la duda de por qué se han saltado ésta, si el anuncio se hizo en 2009. "Todo el estudio quería llevarlo todo al límite, en cada departamento", dice Nicolas Cantin, antes de que Stephane Roy intervenga. "Nos interesaba la inmersión que nos podían dar las plataformas futuras. Si ahora examinas algo de cerca no ves texturas pixeladas o cosas así. Y luego está la ciudad, ahí es donde sacamos partido a la nueva generación para este tipo de juegos. No se trata de tener más polígonos o explosiones, no, no y no. Vas a ser Garrett en La Ciudad, y vas a verle en acción todo el rato, sin transiciones, podremos evitar el 'cargando, cargando, cargando'. Ya no hay pantallas de carga, ya no tenemos que preocuparnos por ellas, porque la próxima generación ya está aquí", concluye.



Eidos no ha soltado prenda de qué ha pasado con Garrett entre *Deadly Shadows* y este juego. Ni siquiera nos confirman si lo lleva el mismo actor de voz de los anteriores.

cia', es nuestro lema para lo que estamos haciendo". Durante el periplo por el estudio, hablamos con muchos miembros del equipo, y todos nos dejaron claro que querían ser fieles al legado de la franquicia pero forjar un futuro para Garrett. "Nuestra meta era reinventar una serie que amamos pero respetar sus cimientos mientras aportábamos un toque atrevido", dice director técnico de arte, Jean-Normand Bucci.

Por supuesto, es cuanto las primeras imágenes del nuevo *Thief* vieron la luz, legiones de jugadores se lanzaron a por ellas como buitres. ¿Lo más hilarante? Que mucho desmemoriado comparaba este título para la nueva generación con ¡el *Dishonored* de Arkane y Harvey Smith!

"Entre *Deadly Shadows* y la salida de *Thief* en 2014 habrá pasado una década. Muchísima gente nos pedía en el foro un remake del primero y, de verdad, no nos parecía una buena idea: hay una evolución muy sutil entre cómo jugábamos entonces y cómo lo hacemos ahora", explica Roy. Lo que nos lleva a otra pregunta a cada miembro del equipo: por qué ahora. Por qué *Thief*, tras una década. "Creo que la prueba está en *Dishonored*", señala Roy. "*Dishonored* no sólo demuestra que el interés [en estos juegos] existe. Personalmente, me asombra la influencia que ha tenido *Thief* en *Dishonored*, porque *Thief* es el padrino de este



LA LUZ ES TU MAYOR ENEMIGO, PERO GARRETT NO HA PERDIDO LA HABILIDAD DE APAGAR FUEGOS A FLECHAZO LIMPIO. DE PASO, NOS SERVIRÁ PARA DISTRAER A LOS GUARDIAS MIENTRAS SE PREGUNTAN QUÉ LE HA PASADO A LA ANTORCHA.

género. Creo que salimos en el momento perfecto, porque la puerta está abierta de par en par".

Aunque, por otra parte, siempre existe el riesgo, como nos señala el jefe de diseño de niveles Daniel Windfeld Schmidt, de que los jugadores actuales no vean a *Thief* como el original. "Hay mucha más gente que ha oído hablar de *Thief* de la que lo ha jugado. Y es un universo que tiene mucho que ofrecer", explica Schmidt, antes de que Roy responda. "Cualquier jugador veterano sabe que *Dishonored* bebe de *Thief*. Pero sí es cierto que muchos jugadores estarán pensando, 'Anda, mira, se han basado en *Dishonored*'."

"Cuando empezamos a trabajar hace tres años, el sigilo ya no era un género popular. Hoy vuelve a estar presente y nos alegra", explica el director Nicolas Canting, añadiendo que "cuando anunciaron *Dishonored* estábamos todos pensando 'Ay, dios, han hecho un *Thief*' pero al jugarlo vimos que estaba más enfocado a la acción, más *Deus Ex*. Intenté jugarlo con sigilo puro, pero no ofrece muchos alicientes para hacerlo así. El mero hecho de que puedas cargarte a la gente a tiros, para mí rompe la experiencia sigilosa que buscamos". Bucci le da la razón: "Corvo es un asesino, Garrett un maestro ladrón".

La diferencia queda clara en cuanto nos aproximamos a La Casa de las Flores. Porra en mano, elegimos una entrada lateral evitando a los guardias de la puerta principal. Garrett salta de viga en viga de soporte, evitando a los protectores, entrando finalmente en el edificio antes de que el entramado se venga abajo. Aunque esta parte transcurre en tercera persona, Schmidt afirma que es meramente para ayudar a que el jugador se desplace con precisión, y que un modo completo en tercera persona sencillamente no funciona en el contexto de *Thief*. "Intentamos implementar un modo similar al principio del desarrollo, como el que tenía *Deadly Shadows*. Pero perdíamos toda la atmósfera por el camino".

"Hacer un juego es una cosa, pero... ¿Hacer un Thief? No es sólo hacer un juego más, lleva su tiempo"

Garrett entra en la casa sin ser detectado y observamos nuestro nuevo escenario. La Casa de las Flores es un burdel de los barrios bajos para ricachones, lleno de jamelgas al borde del despelote sirviendo bebidas y lo que surja a clientes enmascarados colocados hasta las cejas.

"Es un placer para mí saludarles en esta señalada fecha: el aniversario de mi nacimiento", declara 'Madame' Xiao Xiao, el travesti que gobierna este antro de decadencia. "Algunos se habrán percatado de que en esta velada contamos con seguridad adicional, pensada únicamente para su seguridad, no para molestarles. Aquellos que quieran poner a buen recaudo algo particularmente valioso deberían hablar conmigo. Me encargaré personalmente de almacenarlo en la caja fuerte de mi oficina". Una oferta que Eastwick ignora, pero tampoco es que una caja de caudales este a salvo de las habilidades de Garrett.

Desde aquí podemos ver los trucos de Garrett. Eidos Montreal ha hecho la enésima reinterpretación de la Visión de Detective de los Arkham, llamada Focus. Aunque, si somos sinceros, podría justificarse mediante el ojo mecánico que tiene Garrett desde los



Mientras Garrett esté en las sombras, la ventaja es suya. Nos dejó impresionados una escena en la que Garrett se cubre con la sombra de un guardia en movimiento para eludir una patrulla. ¿Qué pasa, que ahora tiene poderes ninja?

No sabemos si volverán las flechas-cuerda, pero el carcaj de Garrett sigue teniendo flechas especiales como para dar envidia a Ojo de Halcón.

eventos de *The Dark Project*, si bien no estamos muy seguros de que este nuevo Garrett lo tenga. La heterocromía está, pero el estudio no quiere hablar del asunto. Pero, al tema: Focus da la habilidad al jugador de ver resaltados los objetos de interés y los PNJs que lleven encima objetos de valor.

Garrett baila con las sombras, evitando guardias y clientes demasiado curiosos, llenándose los bolsillos mientras se abre paso hacia la oficina de Xiao Xiao: aquí un cáliz enjoyado; un reloj de oro levantado de un señor borracho; los pendientes de una dama según baja las escaleras. Focus no sólo resalta objetos, sino que aumenta la habilidad de Garrett a la hora de levantar botín y abrir cerraduras.

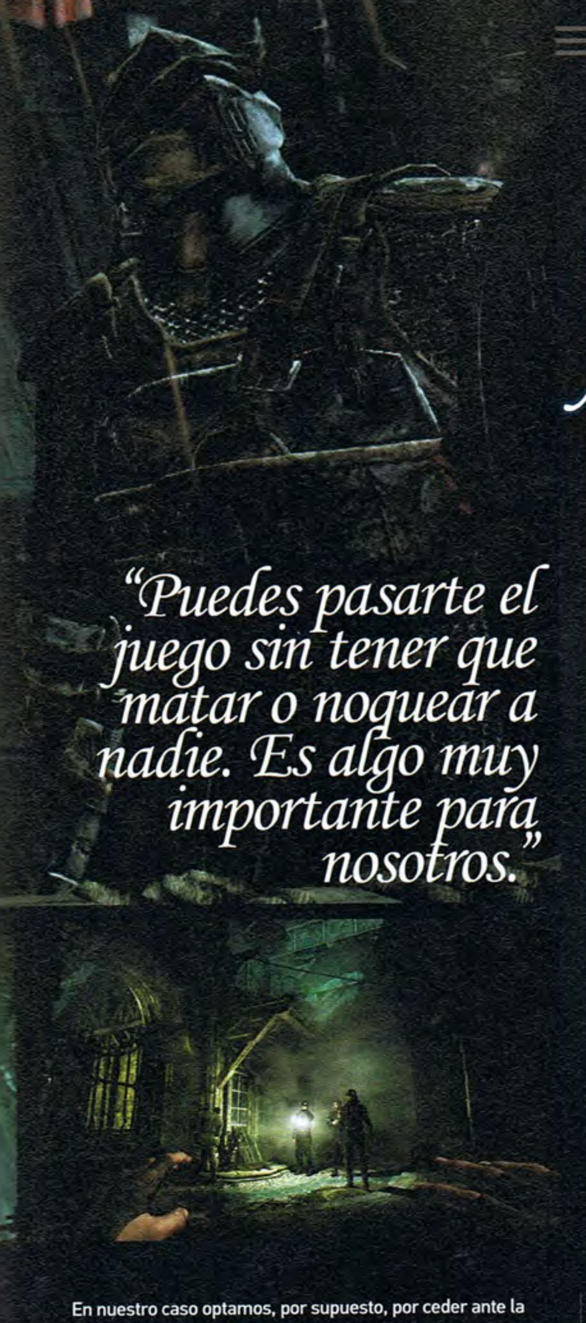
Un vistazo rápido al libro de citas de Xiao Xiao desvela la habitación de Eastwick. Aunque, antes de ir para allá, Garrett aprovecha para desvalijar la caja fuerte mencionada antes. Con un minijuego de ganzúas al uso para abrir los pestillos. Con Focus, la tarea se hace casia automática, y Garrett se embolsa una reliquia como premio.

En el exterior de la oficina, Madame Xiao Xiao discute con una de las chicas. Es una situación tensa, donde el audio es la única pista que tenemos para saber si estamos a salvo o en peligro de ser descubiertos. Garrett activa su Focus para inspeccionar la habitación, descubriendo una puerta secreta a una red de pasadizos que aparentemente conectan todas las habitaciones de la residencia. A través de los corredores secretos, Garrett se pega una buena dosis de voyeurismo, espiando a los clientes y aprovechando cualquier ocasión para robar anillos de casado y todo lo que se le ponga por delante, aprovechando que la clientela está, esto, distraída.

¿Mejor con Amigos?

"No llevaremos multijugador", confirma Marc Benoit. "Queremos hacer el mejor juego posible para un jugador. No queremos malgastar recursos. Sí, habrá un modo adicional, pero no será multi. Estamos centrados en ofrecer la mejor campaña posible, así que no, olvídate de eso". Los desarrolladores están empeñados en efatizar las señas de identidad de la saga: "Garrett no trabaja bien en equipo, va por libre, no le gusta tener que tratar con personas adicionales". Y así nos gusta a nosotros.

Por fin llegamos a la habitación de Eastwick, donde descubrimos que tenía un motivo adicional para estar allí esa noche. Tras dejar inconsciente a su señorita de compañía, pañuelo cloroformado mediante, el arquitecto examina ansioso las paredes, casi con desespero. "Tiene que ser ésta", musita. "Es la última habitación de la casa". Aunque intrigado, nuestro ladrón no pierde el tiempo y aprovecha para despojar a Eastwick de su medallón mientras está ocupado con los muros. El objeto está tallado con antiguas runas, y supondrá un bello trofeo para nuestra guardia (o una buena pasta al empeñarlo). Por lo demás, nos queda la opción entre escapar triunfantes con nuestro botín o seguir explorando los misterios de la mansión.



“Puedes pasarte el juego sin tener que matar o noquear a nadie. Es algo muy importante para nosotros.”

Contemplad al Antihéroe

EL RELANZAMIENTO de la serie mantiene -a diferencia de *Deus Ex*-, al protagonista original, Garrett. Nicolas Cantin, director del juego, afirma que cambiar al personaje principal es algo que nunca se llegó a considerar. “Garrett ha vuelto. Como hemos dicho, reinventamos la serie a partir de sus cimientos, y Garrett es uno de ellos, tal vez el más importante”. Algo que amplía con gusto Steven Gallagher: “Garrett es bastante antisocial. No habla con casi nadie, no tiene Facebook y no le gusta el contacto físico. Pero es un tipo muy intelectual, alguien con mucho que decir, así que tenemos suerte de que le guste hablar consigo mismo.”

En nuestro caso optamos, por supuesto, por ceder ante la curiosidad de Garrett. Focus nos desvela el glifo oculto que estaba buscando Eastwick. Parece que funciona en conjunto con el medallón. Tras explorar rápidamente las habitaciones adyacentes, el medallón se activa y emite un pulso de luz azul desde su interior. Antes de que Garrett pueda reflexionar sobre lo descubierto, Eastwick se da cuenta de que le han robado y da la voz de alarma. Ha llegado el momento de darse a la fuga.

“*Thief* siempre se basó en el sigilo, pero incluso en los juegos originales podías ser agresivo”, explica Schmidt. “Queríamos mantener esa libertad, así que en combate abierto, mano a mano, estás en desventaja. Ten en cuenta que peleas contra soldados bien entrenados: es un plan de contingencia, tu último recurso cuando empieza el follón”.

Y menudo follón. Los guardias inundan la zona y los clientes empiezan a darse cuenta de que han perdido sus posesiones más preciadas, mientras nuestras posibilidades de escapar se reducen segundo a segundo. Gracias a las sombras y a detenerse en cada esquina, Garrett consigue regresar a la cámara principal, pero, mientras el pánico va en aumento, la posibilidad de ser descubiertos es cada vez mayor.

Garrett rememora una conversación que espió antes, que revela una misión secundaria y, de paso, muchas maneras de encontrar una ruta de escape: La Casa de las Flores almacena una cantidad descomunal de opio, así que allí nos dirigimos, sembrando trampas, sin que la tensión decaiga un solo segundo.

En cuanto la droga empieza a dispersarse por las habitaciones, Garrett sale de la sombras y se lanza hacia la salida, encontrándose de frente con un grupo de guardias. No hay tiempo para deshacerse de todos ellos y, si permanece demasiado tiempo en la casa, él también caerá inconsciente. Rápidamente dispara una flecha contra una estatua, haciendo que se desplome encima de un guardia. Huye hacia otra habitación activando Focus, que le permite discernir los puntos débiles de otro guardia para infligirle el máximo daño. El tiempo corre, así que un ataque dirigido despacha al guardia, aunque los tres restantes necesitan persuasión extra. Garrett arremete contra ellos encadenando una impresionante somanta: señalando múltiples puntos de ataque, agarra el brazo de un guardia y lo retuerce hasta que se quiebra con sonoridad; los otros dos quedan a merced de un patadón que les arroja al vacío. Como quiera que llegan más guardias, Garrett escapa igual que entró: entre las sombras. En este caso, agarrando un saliente y desapareciendo por el mismo agujero que se encargó de los guardias.

No ha sido la fuga más elegante, pero ha funcionado. Y ha servido para echar un ojo a las mil maneras de afrontar una misión. Cada zona ofrece múltiples puntos de acceso, y nuestra ruta es sólo una de las posibles a la hora de conseguir nuestros objetivos. *Thief* está pensado para apelar a la libertad de todos los jugadores. “El objetivo nunca es matar, o ser agresivo. Pero hay jugadores a los que les satisface cepillarse hasta al último enemigo”, cuenta Schmidt antes de explicarnos los modos de dificultad. “Puedes jugar todo el título sin matar a nadie; es algo muy importante para nosotros. La cachiporra no es letal, sólo deja inconsciente, aunque también puedes acabar un nivel sin tener que noquear a nadie. Ya que estamos, ¿puedes conseguir eso sin que, además, te vean o te oigan? Ahí tienes una capa extra de dificultad”.

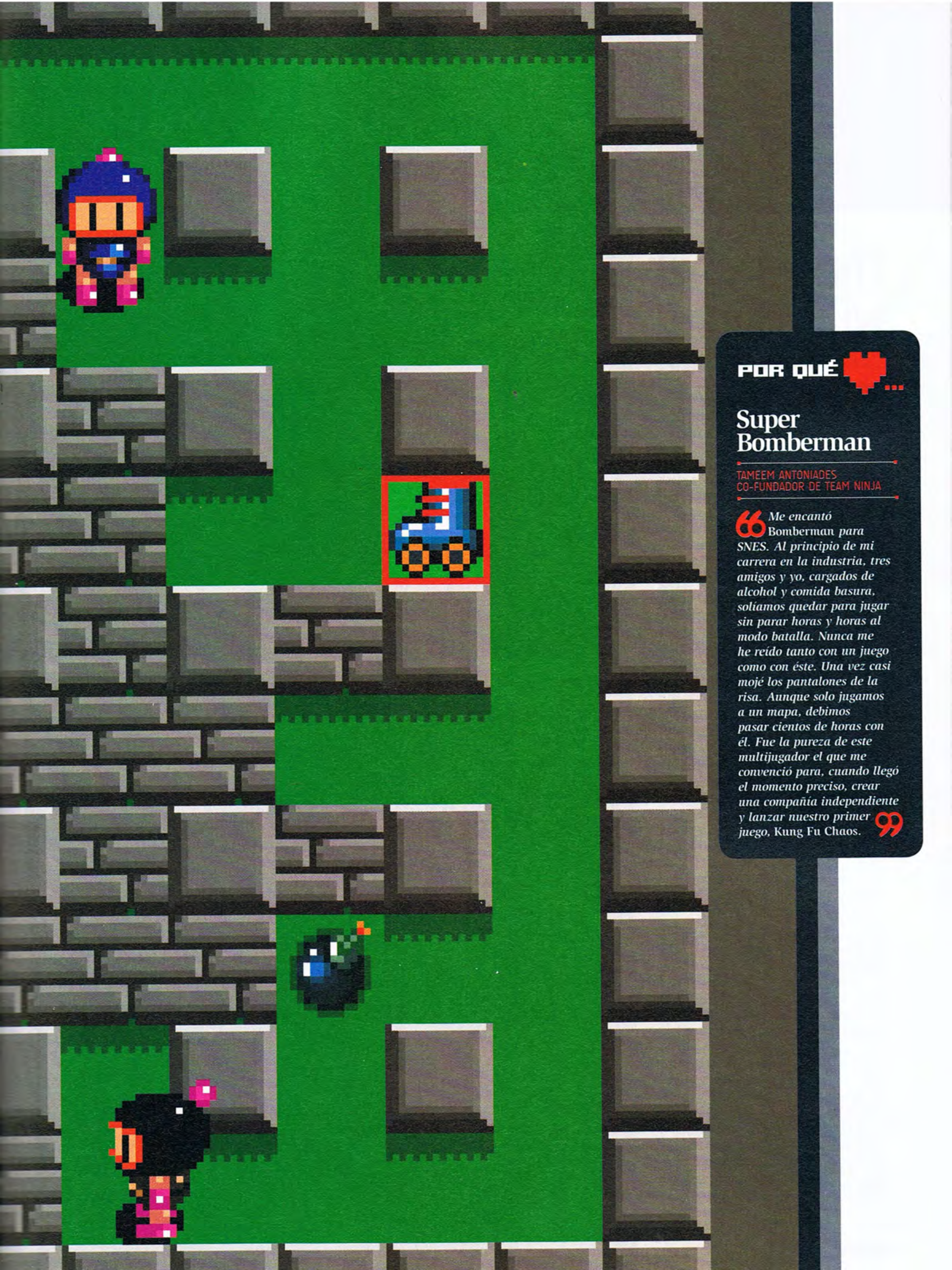
Tras una década en las sombras, *Thief* ha vuelto. Eidos Montreal tiene cerca la llegada de Garrett a una nueva generación de sistemas en 2014. Para bien o para mal, tiene que medirse con la larga sombra de su genial bastardo, *Dishonored*. Pero eh: de momento, *Thief* nos parece el título más impresionante de entre los primerizos de la octava generación.

LA CASA DE LAS FLORES ES UN EJEMPLO BRILLANTE DE LOS BAJOS FONDOS DE LA CIUDAD. LA MEZCLA DE DROGAS Y FULANAS AYUDARÁ A GARRETT A PASAR INADVERTIDO.





"Nunca me he reído tanto con un juego como con éste. Una vez casi mojé los pantalones de la risa."
TAMEEM ANTONIADES, CO-FUNDADOR DE TEAM NINJA



POR QUÉ ❤...

Super Bomberman

TAMEEM ANTONIADES
CO-FUNDADOR DE TEAM NINJA

“Me encantó Bomberman para SNES. Al principio de mi carrera en la industria, tres amigos y yo, cargados de alcohol y comida basura, solíamos quedar para jugar sin parar horas y horas al modo batalla. Nunca me he reído tanto con un juego como con éste. Una vez casi mojé los pantalones de la risa. Aunque solo jugamos a un mapa, debimos pasar cientos de horas con él. Fue la pureza de este multijugador el que me convenció para, cuando llegó el momento preciso, crear una compañía independiente y lanzar nuestro primer juego, Kung Fu Chaos.”



The Witcher 3: Wild Hunt

CONCEPTO ■ Tras dos juegos amnésico, Geralt de Rivia ha recuperado su memoria y ha comenzado la búsqueda de su amor perdido.

Cuatro razones para estar atento del primer RPG de nueva generación



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PS4
Origen: Polonia
Compañía: CD Projekt RED
Desarrollador: CD Projekt RED
Lanzamiento: 2014
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

CD Projekt formó en 2002 su estudio para el desarrollo de videojuegos, RED. Su primer lanzamiento fue *The Witcher*, basado en la popular novela fantástica del escritor polaco Andrzej Sapkowski que habla de una liga de cazadores de monstruos cuyos cuerpos han sido mejorados de forma sobrenatural. *The Witcher* ahora es una saga, una tremenda, y forma parte del prometedor futuro del estudio, cuyo proyecto paralelo, *Cyberpunk 2077*, promete renovar la estética cyberpunk del videojuego y romper todos los moldes en 2015.

Historial

The Witcher 2: Assassins Of Kings **2011 [PC, 360]**

The Witcher **2007 [PC]**

Apogeo

The Witcher 2: Assassins Of Kings es un juego para dejarse llevar, superior a todos su contemporáneos, *Skyrim* incluido. Sí, está lleno de detalles maravillosos y con un guión que hace avanzar al medio.

La vida ha machacado mucho a Geralt de Rivia. Pese a sus dos epopeyas, sus cientos de galardones y sus más de cinco millones de copias vendidas, está cansado de su tumultuoso hogar. Se ha aburrido de cazar monstruos sin objetivo alguno, ha tenido líos en política de sobra y está harto de cómo él mismo es considerado uno. Por eso, en su última aventura, Geralt está centrado en sí mismo, en reclamar su pasado y en labrarse un futuro digno. Ahora que ha recuperado su memoria, atravesará El Norte buscando su amor tiempo atrás perdido, la hechicera de pelo negro llamada Yennefer; mientras un mal ancestral se extiende de nuevo por esas tierras. *The Witcher 3: The Wild Hunt* será el primer RPG en llegar a la nueva generación en 2014, con su lanzamiento en PC y PS4 ya confirmados, si bien todo apunta a que también llegará a la próxima Xbox. Hemos hablado con Mateusz Tomaszkiewicz, jefe de diseño de misiones; y Michal Platkow-Gilewski, el responsable de marketing para ver qué nos cuentan yhacer más llevadera la espera.

1 ¿EL PRIMER RPG DE LA PRÓXIMA GENERACIÓN?

CD Projekt Red solo ha dado a conocer un poquito del juego por ahora. Los pantallazos mostrados usan un renderizado anticuado, según ellos, pero luce mejor que cualquier otro juego que hayamos visto hasta el momento, y encima mejorará en breve. *The Witcher* ha cambiado, no hay duda, y va a llevar su narrativa y su acción a un mundo abierto. "Por primera vez, vamos a hacer un mundo abierto. Es un reto, claro, pero es emocionante porque permitirá mostrar mejor lo rico y enorme que es el mundo de *The Witcher*", dice Tomaszkiewicz

1




3


2
4



"Al conseguir personajes creíbles, una historia cautivadora y un mundo donde los jugadores podrán moverse sin tiempos de carga, llevaremos los videojuegos a un nuevo nivel"
ADAM BADOWSKI CD PROJEKT RED

2 UN MUNDO ABIERTO Y LLENO DE COSAS

Aunque *The Witcher 2: Assassins Of Kings* era muy ambicioso, no escapaba nunca de su propia linealidad. Con su secuela, el estudio deberá crear contenido para un mapa 30 veces más grande que el anterior. "Claro, tenemos que ver cómo vamos a llenar este mundo abierto con cosas. Si los jugadores quieren cazar monstruos o hacer misiones secundarias durante 50 horas, podrán hacerlo; pero con cada paso, sabrán que hay una historia principal ahí. No será una sucesión lineal de misiones... será algo que ocurre en el mundo, por todas partes", comenta Platkow-Gilewski.

3 ¿QUIÉN DIJO QUE EL TAMAÑO NO IMPORTABA?

Además de ofrecer un mundo un 20% mayor que el de *The Elder Scrolls V: Skyrim*, también será un mundo completo, sin tiempos de carga ni rupturas narrativas intencionales como la separación de capítulos. El mundo es tan grande que el estudio estima que nos llevará 40 minutos viajar de una punta hasta la otra en nuestro caballo. No hay razones para temer quedarse perdido, pues Platkow-Gilewski nos asegura que lo tienen bajo control: "El juego gira en torno a la historia, así que aunque hay muchas misiones secundarias y encuentros aleatorios, se recordará con diálogos y señales concretas aquellas líneas fundamentales para seguir la trama".

4 SE ABRE LA VEDA

The Witcher 3 introduce por primera vez la caza dinámica de monstruos. Esto permitirá al jugador calzarse la piel del brujo tal como el autor del libro querría. "Me emociona como desarrollador pensar en el sistema de caza. Es algo que siempre hemos intentado en nuestros juegos, la sensación de ser realmente un brujo", dice Platkow-Gilewski. Tomaszkiewicz añade que "Buscarás bestias en pequeñas aldeas o guiado por la gente... pero cazar no significará que sales por ahí, matas algo, recoges botín y vuelves a lo tuyo. Está todo mucho más conectado con la situación y el ambiente de cada lugar en particular, y será necesario conocer todo eso".

LA CIUDAD ES TU ARMA

AUNQUE AIDEN tendrá una buena cantidad de armas de fuego y objetos contundentes y cortantes para hacerse cargo de los criminales de Chicago, es la propia ciudad la que provee a los jugadores de un nuevo modo de disfrutar de los entornos abiertos. Aiden puede trastear en el superordenador que controla la ciudad con su teléfono y usarlo en su favor. Hasta ahora le hemos visto fundir farolas para ralentizar a un fugitivo, volver locos los semáforos para ocasionar accidentes de tráfico y frenar un coche para poder saltar a bordo. Todo ello pasa en tiempo real, de forma dinámica y sobre la marcha; verlo en movimiento es impresionante.



Gracias a que la ciudad está controlada por un sistema centralizado, Aiden puede hackearla por completo.



Las comparaciones con *Assassin's Creed* son lógicas; Aiden se desliza por la ciudad tan ágilmente como lo hacía Ezio.



Las motivaciones de Aiden están siendo manejadas con discreción por Ubisoft, pero intuimos detalles muy turbios en su pasado.

Watch Dogs

CONCEPTO Ubisoft inaugura una IP cuando una generación está a punto de morir y una nueva va a nacer. Hackea una ciudad y juega con ella

INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: Multi
Origen: Canadá
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft Montreal
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1-varios

Perfil del desarrollador

Ubisoft Montreal es uno de los estudios más grandes del mundo, con más de 2000 empleados trabajando en franquicias muy variadas. El estudio canadiense es responsable de series muy populares, y se ha encargado de la resurrección de *Prince Of Persia*, ha popularizado el lado táctico de la guerra con los *Tom Clancy* y ha redefinido los juegos de mundo abierto con *Assassin's Creed* y *Far Cry*.



Historial

Assassin's Creed 2007 [Multi]
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2006 [Multi]
Prince Of Persia: Sands Of Time 2003 [Multi]

Apogeo

Deslizándose en la oscuridad como un asesino a las órdenes del gobierno, trotando por los tejados buscando una víctima, arrastrándose por la jungla machete en ristre... A Ubisoft Montreal le chifla ponerte en la piel de asesinos.

Redefiniendo el sandbox

¿Acaso no somos víctimas de nuestra obsesión con el futuro? Mientras que el mundo gira, nosotros sincronizamos nuestras vidas con un ecosistema de tamaño aún mayor. Las redes sociales reflejan nuestra vida en un formato lineal, servidores amontonados en un almacén protegen nuestras cuentas corrientes y, como hemos visto a lo largo del último año, nuestras consolas de videojuegos se abren a los formatos digitales casi por completo.

No pasa ni un mes sin que tengamos noticia de un hackeo o cibercrimen que causa daños irreparables; da miedo pensar que todo lo que hacemos online está abierto al escrutinio público a través de una sencilla «petición de amigo». No deja de tener un punto irónico: cuanto más de nosotros mismos ponemos en Internet, más nos convertimos en otra entrada en el sistema... que busca desesperadamente la conexión constante.

Como muchos proyectos de Ubisoft Montreal, *Watch Dogs* se vende solo. Ubisoft tiene fama de, con cada nueva IP que crea, difuminar los límites entre géneros para diseñar una experiencia más atractiva: *Far Cry* coquetea con lo sobrenatural, mientras que *Assassin's Creed* tiene temas que riman con la ciencia-ficción... pero el estudio quiere ser más llano y directo con *Watch Dogs*. Esta incursión de Ubisoft en la nueva generación pretende asentarse en un mundo que resulta muy familiar para cualquier jugador y reflexionar sobre los límites de la privacidad.

"La inestabilidad de nuestra realidad hiperconectada es un tema presente en las noticias de todo el mundo. Todos tenemos al menos un amigo que ha tenido problemas con su tarjeta de crédito o con sus datos privados en Internet," dice el director creativo Jonathan Morin cuando le preguntamos qué temas han conseguido que *Watch Dogs* hable temas interesantes para los jugadores incluso en una fase tan temprana de desarrollo. "Habla de nosotros como sociedad. Nos hace pensar acerca de nuestro día a día y cómo eso configura nuestro futuro."

Nuestro campo de juego es un Chicago de un futuro cercano, uno en el que está instalado el sistema informático más avanzado del pais: una red que controla toda la tecnología de la ciudad. Con cámaras de seguridad en cada esquina de la urbe y el poder tecnológico y eléctrico completamente centralizado, no sería difícil para un solo hombre alzarse en una rebelión que desmantele el sistema.

Ese hombre es Aiden Pierce, un antiguo delincuente convertido en hacker experto que busca venganza por la muerte de su familia. Ubisoft apenas ha dado detalles sobre su pasado, pero hay una cosa segura: con Aiden resuelto a usar la infraestructura urbana como si fuera un arsenal, podemos estar ante una experiencia interactiva muy novedosa.

> "Vamos más allá de los juegos de mundo abierto de hoy dando a los jugadores la posibilidad de controlar la ciudad entera"
> YVES GUILLEMOT UBISOFT

/// "La próxima geneación debería apoyarse en nuevas experiencias de juego. Hackear una ciudad entera de forma dinámica se ajusta a ese objetivo. Los jugadores ya saben que los juegos de próxima generación serán atractivos gráficamente, pero lo que buscan en realidad son nuevas experiencias en las mecánicas. Lo que la gente ha visto en el juego hasta ahora no solo es cierto, sino que forma parte de la mecánica y está basado en las decisiones del jugador. Esta filosofía, sumada a las herramientas únicas que el juego ofrece, son las que están haciendo que los usuarios estén

excitados ante las nuevas posibilidades que abre este juego."

Ubisoft confirmó tanto que *Watch Dogs* debutaría en Playstation 4 en la presentación de la consola en febrero, como la mecánica de mundo abierto que ya se había sugerido en el E3. Para un juego tan centrado en la idea de la conectividad y la intrusión social, no podría haber mejor emparejamiento que con PS4. No es de extrañar que cuando Morin presentó *Watch Dogs* a Sony ambos se hicieran ojitos.

"Cuando enseñamos el juego a Sony, lo entendieron de inmediato: la visión de 'siempre-conectado' que tienen de la industria es la misma que nosotros desarrollamos en *Watch Dogs*. Era fácil extrapolar desde ahí," dice Morin. "En cuanto a lo que la consola pone sobre la mesa en términos de tecnología, he de decir que no soy un gran fan de los juegos conducidos exclusivamente por la tecnología," afirma, quizás como respuesta a las declaraciones de David Cage en el PlayStation Meeting sobre que más polígonos es igual a mejores juegos. "Creo que la creatividad es lo que importa. En nuestro equipo siempre respaldamos las visiones más locas, y luego dejamos que los expertos en tecnología averigüen cómo superar los obstáculos tecnológicos para llegar a ellas. Así que en muchos sentidos, nuestro equipo ya estaba trabajando en un estado mental que podríamos definir como de próxima generación."

/// No es que Morin no esté ilusionado con las posibilidades técnicas de la próxima generación; de hecho, le interesa lo que las consolas pueden hacer en términos de acelerar tiempos de carga o mejorar la inteligencia artificial. Son aspectos importantes para el mundo de *Watch Dogs* a la hora de agilizar el mundo abierto del juego y cómo Aiden lo hackea y explora.

Watch Dogs ha estado cuatro años en desarrollo en Ubisoft Montreal, lo que ha permitido al estudio crear un nuevo motor gráfico que recibe el nombre en código Disrupt. Aunque parece tener mucho en común con el motor de *Assassin's* (con Aiden saltando, escalando e irrumpiendo en edificios y escenarios con fluidez y agilidad), Disrupt permite al desarrollador reestablecer por completo los límites del género sandbox. Si lo sumas al poder de proceso de los sistemas de próxima generación, es lógico que *Watch Dogs* aparente tener mejor pinta cada vez que vemos nuevos vídeos.

"PS4 ofreció desde el primer momento muchas posibilidades en todo lo relativo a los gráficos y los sistemas de IA. Pero del mismo

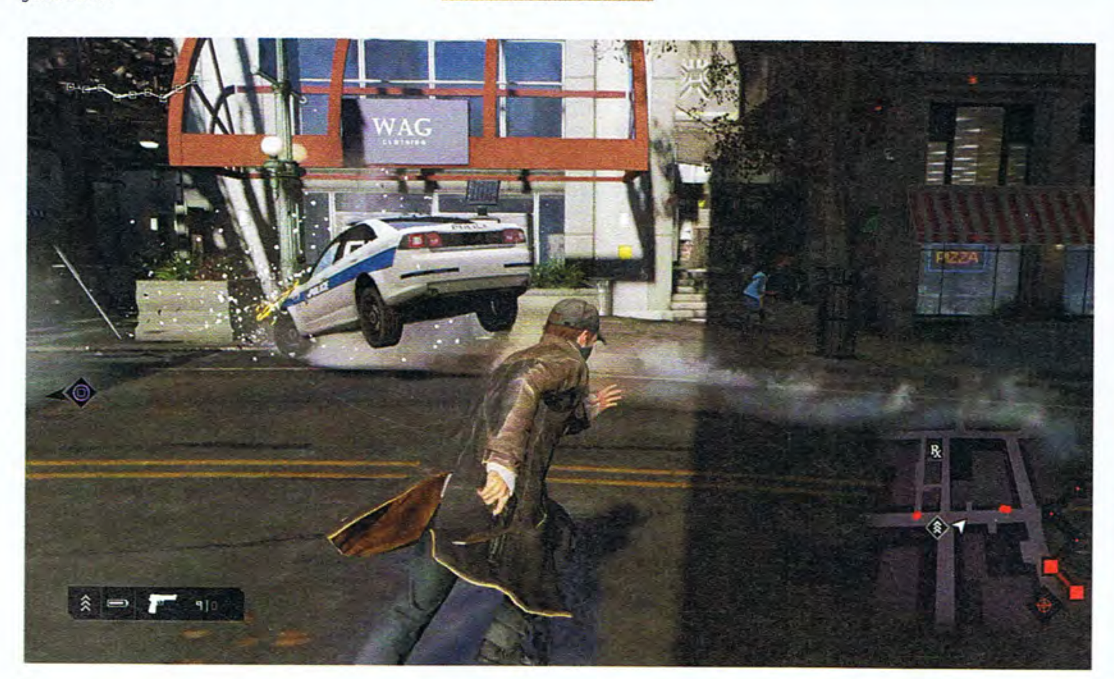
NO ESTÁS SOLO

UBISOFT MOSTRÓ las primeras imágenes del multijugador durante el tráiler para PS4: tras una huida en tren, vimos a Aiden luchando con otro hacker. Aún no está claro qué implicará ese multijugador, si permitirá intervenir en los mundos virtuales de los amigos o si simplemente desplegará un competitivo típico. Aunque Jonathan Morin no soltó prenda, desde luego supo cómo ponernos los dientes largos: "En *Watch Dogs* estás conectado de verdad. Si piensas que estás solo... recapacita. Otros jugadores se cruzarán en tu camino. Estamos haciendo un juego acerca de cómo la hiperconectividad impacta en nuestra sociedad; si no exploramos el aspecto real de este concepto estaríamos fracasando. Habrá de campaña a multi, pasando por todas las opciones intermedias."

> "La potencia de PS4 permite al equipo de Watch Dogs traspasar límites que antes creíamos infranqueables"
>
> YVES GUILLEMOT UBISOFT



Arriba: No hemos visto demasiados combates, pero *Watch Dogs* parece combinar persecuciones frenéticas con combates cuerpo a cuerpo o tiroteos. Las mecánicas de cobertura parecen, desde luego, mucho más intuitivas que las de *GTA*. Derecha: En este mundo abierto, los jugadores podrán acceder a todo el transporte de la ciudad: los trenes pueden ser detenidos con el smartphone de Aiden, y puede subirse a cualquier coche para una huida de urgencia. En teoría, esto podría extenderse a otros transportes como autobuses o, quizás, aviones.



Arriba: Anunciado al fin para PlayStation 4, el último metraje del juego tiene una pinta estupenda. Aunque aparentemente será lanzado tanto para la nueva generación como para la presente, nos preguntamos cómo se portará *Watch Dogs* en Xbox 360 y PlayStation 3. Derecha: Ubisoft aún se reserva los detalles, pero al parecer *Watch Dogs* irá acompañado de una app para móviles que permitirá conectar con la ciudad y otros jugadores sin estar frente a la consola.





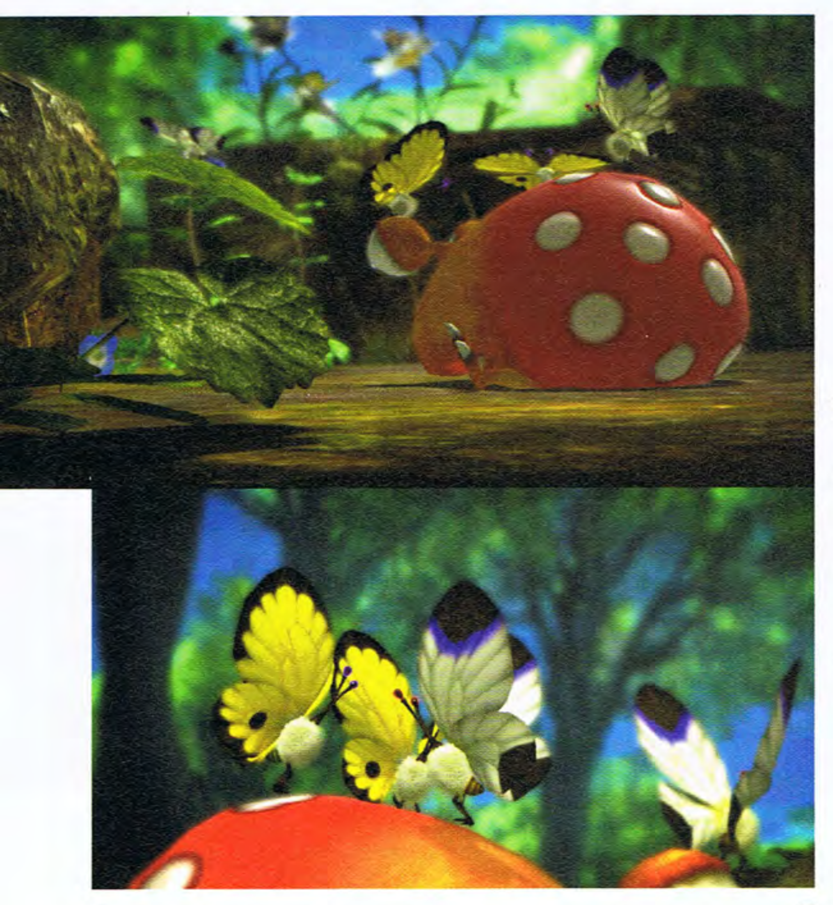
modo que llevamos haciendo desde hace cuatro años, seguiremos indagando más allá de esas características. Lo que la máquina nos brinda es mayor poder de procesado y memoria, pero la inversión más importante hay que hacerla en tiempo y recursos para exprimir la máquina. La generación no solo nos trae más posibilidades: también nuevos desafíos que creemos que son interesantes tanto desde el punto de vista del jugador como del desarrollador," afirma Morin, antes de detallarnos su visión del futuro de los videojuegos...

/// "Para mí, la próxima generación se basa en la conectividad. Adoro todo el poder que las nuevas máquinas nos ofrecen. Pero es algo que los jugadores están acostumbrados a ver generación tras generación. Esta era tiene de nuevo y excitante la conectividad; todos estamos adquiriendo una segunda naturaleza multitarea. Es excitante ver cómo esto impactará en la forma de jugar e incluso en los modelos de negocio... ahora mismo mola ser un diseñador de videojuegos."

Aunque la conversación se ha centrado en Sony y la PlayStation 4, *Watch Dogs* va a ser un juego multigeneracional, y los usuarios de Xbox 360, PlayStation 3 y Wii U también podrán disfrutarlo. Por lo que hemos visto hasta ahora, parece que la nueva generación nos traerá mundos virtuales más grandes, IAs más dinámicas, y una transición sin pausas entre examinar transeúntes, enfrentarse al crimen en los bajos fondos de Chicago y participar en trepidantes persecuciones urbanas antes de repartir justicia callejera con una porra retráctil.

Suena a demasiado bonito para ser cierto, pero Morin nos asegura que los vídeos mostrados hasta ahora corren en tiempo real, y que lo mejor está aún por llegar. El E3 de 2013 ya apunta a ser uno de los más tremendos de la historia. Hasta que podamos ponerle las zarpas encima, tenemos lógicas preocupaciones sobre si todo lo que nos están contando es cierto, aunque lo reconocemos: de momento, estamos impresionados.

"Tanto la demo del E3 como la de la conferencia de PS4 se jugaron en tiempo real. El equipo ha trabajado duro durante mucho tiempo en este proyecto," dice Morin. "Siempre hemos intentado mantener alto el entusiasmo del equipo con el juego, incluso después de tantos años. No hay nada más estimulante que ver que los jugadores están tan excitados con lo que ven de *Watch Dogs* como nosotros mismos. Nos sentimos muy privilegiados de que tantos jugadores confíen en nuestro trabajo, y nuestra principal prioridad ahora mismo es no decepcionarlos. Curraremos hasta el último segundo para que todos estos detalles funcionen en el juego como hemos prometido. Así que no dejéis de vigilarnos porque, desde luego, nosotros os estaremos vigilando a vosotros."



■ Arriba: Explorar jardines nunca había sido tan gratificante. El debut de la saga en alta definición se corresponde con todo lo que habíamos imaginado. Abajo: Miyamoto quiere que este sea el *Pikmin* más difícil de todos, aumentando la dificultad y la variedad de los enemigos y de los puzles.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Lanzamiento: Primavera de 2013
Jugadores: 1-4

Perfil del desarrollador

El padre de *Mario*, *Zelda*, Wii y DS, Shigeru Miyamoto, es la figura más conocida de la industria del videojuego, y punto. La idea de *Pikmin* nació al ver cómo se organizaban las hormigas de su jardín, culpables directas de que esta saga llegue ahora a su tercera y fundamental entrega.

Historial

New Play Control! Pikmin 2
2009 [Wii]
New Play Control! Pikmin
2009 [Wii]
Pikmin 2
2004 [GameCube]
Pikmin
2002 [GameCube]

Apogeo

En una carrera con tantas obras fundamentales, nos resulta difícil quedarnos con una. Sin embargo, no podemos obviar que *Super Mario 64*. es su juego más redondo e impactante.

Pikmin 3

CONCEPTO ■ Estrategia en tiempo real con un astronauta y pequeños bichos-flor. Sí

Una marabunta de pequeños bichos de colores que deben salvar a Wii U

Wii U está tocada, que no hundida aún, pero sus ventas son bajas, su marketing muy flojo y los motores de nueva generación no la apoyan. Bueno, no es algo que no hayan sufrido con su predecesora, que es la consola más vendida de la anterior generación. Las cosas son muy diferentes ahora, sí, pero los juegos de Nintendo siguen siendo el motor de la marca, y necesita uno que rompa todos los moldes. ¿Será este?

Pikmin 3 lleva seis años en desarrollo, pues se concibió para Wii, pero ahora es el punto clave para que la nueva consola se luzca.

La última gran franquicia de Nintendo pone al jugador a comandar cuatro capitanes de naves, entre los que no se encuentra Olimar por alguna razón; y a manejar un ejército de Pikmin, estas extrañas criaturas que sirven para superar toda clase de obstáculos ambientales en tiempo real y cumpliendo ciertos plazos de tiempo que el juego impone para hacerlo. *Pikmin 3* busca modificar numerosas mecánicas de la saga, actualizándolas a 2013. En lugar de arrojar bichos a lo loco a los enemigos, ahora será necesario planear cada combate y escoger una forma de derrotar a los enemigos, que





reaccionan diferente según el área. También se introducen dos nuevos Pikmin: el que imita la fuerza de las rocas y el rosa, que vuela y que aún no ha sido definido por completo. El primero sirve como fuerza de choque, para romper objetos y enemigos, pero son lentos y vulnerables. Los otros, como decíamos, son unos completos desconocidos, pero pueden ser una ruptura con la mecánica clásica: ¿lanzar Pikmin al ataque desde el cielo, o arrojar rocas a enemigos? Sería simplemente brillante.

Puede que muchos no se hayan lanzado aún a la franquicia por su relativa juventud. Nacida en 2004, esta tercera parte se lo ha tomado con calma, pero debe ser impactante para asegurar el ritmo de lanzamientos de la compañía y para que la consola despegue antes del E3. *Marios* y *Zeldas* llegarán después, y tendrán que emplear el mando por completo, tal como ya ha dicho Miyamoto que hará *Pikmin 3*, algo que en un principio no teníamos muy claro.

"La tele y el GamePad permitirán que se pueda ver lo que ocurre en todo momento, algo sensacional en un juego de estrategia"
SHIGERU MIYAMOTO NINTENDO

/// El título aprovecha la potencia de la consola, sin duda. Otros juegos aún lucen pobres en ella, pero *Pikmin 3* ha intentado saltar al fotorrealismo, con paisajes muy detallados, efectos de luz y desenfoque avanzados y texturas creíbles. El verde domina sobre todo, pero los Pikmin lucen como nunca, y hasta la fruta tiene reflejos de luz que captan la mirada durante segundos. El agua impresiona particularmente, con una profundidad y fluidez que no se ha visto en una consola de Nintendo.

Es un juego que siempre ha pretendido lucir bonito, pero ahora lo consigue con creces, aunque palidezca ante las nueva consolas y motores, algo que nunca ha importado en realidad con Nintendo.

Desde Japón llegan noticias contradictorias que no le hacen mucho bien al juego. Por ejemplo, no está claro qué sistema de control utilizará por defecto, si el mando con pantalla o los viejos mandos de Wii. Si tenemos en cuenta lo bien que se manejaban las versiones relanzadas de *Pikmin* y *Pikmin 2* con el Wii Remote, no tendremos queja en este sentido, pero sería absurdo emplear un sistema ya dejado atrás. Una pantalla táctil permite una interfaz perfecta en un RTS, y sería una oportunidad desaprovecharla, así como otro catrastrófico gesto de marketing. ¿Un juego que debe salvar Wii U que se maneja con los mandos de Wii? Mala idea, *terrible on the Wii.*

Al menos, Miyamoto ya ha dicho que el juego será difícil, algo que se agradece. La intención es aumentar la sensación de estrés en el jugador y de que planear tácticas sea algo necesario a la par que rápido. Su lanzamiento aún está en el aire, pero en un trimestre en el que *Lego City: Undercover* es el plato fuerte, dada la ausencia de *Rayman*, Nintendo debería ponerse las pilas.

Abajo: Olimar ha desaparecido y no protagonizará el juego, aunque Miyamoto ya ha dejado caer que algo puede pasar con él desde que se anunció el juego en 2012.



ENTENDIENDO LOS CONTROLES

WII U TIENE más mandos y esquemas de control que ninguna otra consola en la historia: el Wii Remote y el Nunchuk, Wii Motion Plus, Pro Controller y, claro, el Game Pad, que tiene pantalla, acelerómetros, NFC... Y sin embargo, pocos juegos sacan todo el rendimiento a esto.

Pikmin 3 pretende cambiar eso. El control con el sensor de movimiento ya se demostró perfecto para el género con *Pikmin* y *Pikmin 2*, pudiendo seleccionar objetivos o lanzar Pikmin a los enemigos. Luego, es posible usar el GamePad para mover Pikmin o mirar el mundo mejor. Sin embargo, ¿no debería ser este el que más funciones tuviera, y no el que funcionara como algo secundario?



Izquierda: No resulta difícil ser escéptico con este juego, pese a todo. Luce entretenidísimo, pero siempre esperamos algo más de innovación cuando hay un mando enorme y con un pantallón delante de nosotros.





■ Izquierda: La variedad de situaciones se ha aumentado hasta el absurdo. No sólo es posible ver y reaccionar ante un monólogo cómico, sino que también se puede visitar el recién estrenado club del queridísimo KK Slider.

VISITANDO A LA VECINA

OJITO, QUE yo no he hecho ningún chiste guarro con un juego inocente, puro y casto. Sencillamente es que una de las novedades del juego es visitar las ciudades de los amigos en los sueños de nuestro personaje. Visitar a otras personas es posible gracias a la interacción repetida con ellos a través de streetpass. Cruzarse con alguien a menudo permitirá que se pueda ir a su ciudad y hacer lo que nos plazca. Esto incluye ser un vándalo, pero puesto que es un sueño, nada de lo que hagamos afectará realmente a la ciudad de dicha persona. Convertir *Animal Crossing* en una especie de *Dark Souls* cuqui habría sido la monda, eso sí.



■ Derecha: Tal como ocurre en todos los *Animal Crossing*, en *New Leaf* se insiste en lo divertido y cívico de ser bueno con los demás y de llevar una vida ordenada. Para criar bien a los niños, o para que tu amigo el drogadicto aprenda buenos hábitos, el juego es sin duda una buena idea.









Izquierda: Este será el primer *Animal Crossing* en el que el jugador podrá ser el alcalde, construyendo carreteras y mejorando la ciudad. Chúpate esa, SimCity.



Animal Crossing: New Leaf

CONCEPTO ■ Recoge fruta, caza insectos, habla con animales humanoides y sumérgete en la atmósfera de un inocente mundo en miniatura

Un juego de simulación de ciudades con modos online y que funciona

En apariencia, *New Leaf* luce exactamente como los anteriores. Pero escarbando un poquito, la renovación de la saga se hace más evidente. Si empezamos por las opciones de personalización y seguimos por el online, muchos dirán que este nuevo simulador de encantadores pueblecitos es el más grande y potente de toda la saga.

Animal Crossing tiene un planteamiento para tontos: vive en una ciudad llena de animalicos, recoge fruta y planta flores, genera dinero para mejorar tu casa y disfruta de la buena vida, con el reloj interno del juego solapándose con el tiempo real. Ahora, a todo esto se ha incluido un modo multijugador que se supone será la nueva gran característica del juego, la más importante desde que dio el salto a portátiles tras su estreno en GameCube.

El modo coge al Mii de cada jugador y lo lleva a una isla tropical con sus amigos en un barco que todos deben tomar juntos, aunque también se puede intentar con jugadores de todo el mundo. El objetivo es disfrutar de unos cuentos minijuegos y ganar medallas que luego se pueden canjear en la tienda de la propia isla por objetos exclusivos.

Aún con esto, lo más normal es pasar la mayor parte del tiempo en los confines de la ciudad, que ha recibido suficientes mejoras con la intención de renovar la jugabilidad ya cuatro veces vista. El viejo Tortimer se ha retirado y ha dejado al jugador su puesto como alcalde. Este gesto poco democrático, pero muy madrileño, significa que toca encargarse de todo: en lugar de diseñar una casita, ahora habrá que diseñar y cuidad de toda una ciudad, pudiendo establecer nuevos proyectos urbanos, desde un nuevo ayuntamiento hasta una carretera, fuentes, estatuas y puentes.

/// La idea de proyecto está muy en la línea de los de Kickstarter, pues todos nacen de la colaboración ciudadana. Al empezar uno y ponerlo en un lugar concreto, aparecerá un edificio y el majo Gyroid empezará a pedir a los vecinos que donen para que se complete. IKEA a lo Kickstarter. Por supuesto, es posible financiarlo con fondos del jugador, pero la mendicidad ciudadana también es una opción.

No solo la ciudad ha sido modificada, sino también la gran urbe introducida en *City Folk* de Wii. Su ejecución, por desgracia, no fue la apropiada, pero *New Leaf* lo aborda de otra forma: hay muchos tipos de tienda, desde una discoteca a un supermercado, pasando por un museo con tienda de regalos y todo. Éste, además, sirve para algo más que empaparse de saber y comprar recuerdos feos. En él es posible también hacer exhibiciones propias de objetos, así como mostrar pósters hechos a mano en el lobby.

También hay menos ítems. El megáfono permite gritar el nombre de un personaje empleando el micrófono de 3DS para que acuda al ayuntamiento ipsofacto. También hay un traje de baño que permite nadar y bucear en el mar. Además, otros elementos antiguos han sido retocados. La personalización es más profunda que en DS y Wii, con la pantalla táctil como gran lienzo y una mayor gama de colores en lugar de sets preestablecidos. Estos diseños más detallados pueden luego emplearse en toda clase de muebles: sábanas de cama, cofres, alfombras, papel pintado, mesas y hasta sillas. El juego incita todo el rato a probar y mezclar diferentes diseños, pudiendo hasta capturarlos dentro de un código QR para compartirlo con otra gente.

Como cabría esperar, Streetpass se utiliza para dar a compartir todo esto. Cada vez que se crucen dos consolas con los juegos, la casa del jugador se suma a un espacio especial donde es posible verla junto a otras obtenidas. Es factible cotillear vidas ajenas, con su residente dentro y todo, así como recibir regalos exclusivos.

Así pues, hay bastantes cosas nuevas, pero aún tenemos que probarlo en profundidad. El maquillaje o la ropa elegante no hace diferentes a las personas, solo tapa defectos en la primera cita.

> "Hemos metido tanto contenido en New Leaf que casi parece como si hubiéramos cogido lo mejor de los anteriores"
>
> KATSUYA EGUCHI PRODUCTOR

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: 3DS
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Lanzamiento: 21 de junio (A la venta en Japón)
Jugadores: 1-4

Perfil del desarrollador

La ciudad antropomórfica de Nintendo tiene una historia mucho más larga de lo que parece. Empezó en Nintendo 64, solo para Japón, y la compañía ha trabajado en cinco juegos para cinco plataformas diferentes, lo que la constituye como una de sus sagas más importantes.

Historial

Animal Crossing: City Folk **2008 [Wii]**
Animal Crossing: Wild World **2005 [DS]**
Animal Crossing **2002 [GameCube]**
Animal Crossing **2001 [N64]**

Apogeo

El salto a DS es posiblemente lo mejor que le haya pasado a la saga. Poder llevarse la ciudad a cualquier parte confiere otro sentido al reloj interno del juego y hace más dura la espera de esta nueva secuela.



Killer Is Dead

CONCEPTO ■ Suda51 nos devuelve al interior de la mente de un asesino tronado, en esta ocasión rescatando elementos vistos en *No More Heroes* y *Killer7*.

¿Preparado para asesinar a un asesino?

Todo juego de Suda51 levanta ciertas expectaciones. Es un hecho que bien pueden atestiguar los jugadores de *Killer7, Shadows Of The Damned* o incluso *Lollipop Chainsaw*; si Suda51 o su equipo sale en los créditos, lo mejor es que te dejes el cerebro en la entrada y te prepares para un delirante viaje a la insania pura y dura.

Como *Killer7* y *No More Heroes* antes que él, *Killer Is Dead* adopta una estética de cel-shading que lo emparenta con el anime, a lo que se suma ese notable nivel de brutalidad y violencia que conlleva la marca registrada del productor. La velocidad del rayo con la que se arroja el gore a la cara del jugador no es plato para todos los gustos, pero si buscas locura y descontrol, puedes dejar de hacerlo: la forma con la que Suda presenta la violencia es auténtica poesía en movimiento.

Ambientado en un futuro cercano donde las mejoras cibernéticas son habituales, *Killer Is Dead* está protagonizado por un genéticamente modificado Mondo Zappa, que se va abriendo paso a tiros y golpes por la ciudad subterránea de Lunar, a las órdenes de la Brian Execution Firm. Este grupo, comandado por el medio cíborg Brian Roses, es una organización dedicada al asesinato de los asesinos más famosos del mundo. No se nos escapa la ironía, no.

De un primer vistazo, parece que hay más coincidencias con el argumento de *No More Heroes* de las que nos gustaría, pero al fin y al cabo es el último título de Suda de su serie de 'asesinos'. Todo parece indicar que *Killer Is Dead* arranca allí donde se detuvieron *No More Heroes* y *Killer7*.

/// Estéticamente, *Killer Is Dead* parece una especie de actualización HD de *No More Heroes*, mientras que su paleta de color nos retrotrae a los tiempos de GameCube/PlayStation 2 y el clásico *Killer7*. Nos alegramos: si de algún juego deseábamos ver algún día una secuela espiritual, era de ese.

¿No te parece lo bastante Suda una legión de meta-asesinos con cierto gusto por la ultraviolencia? Vale, hablemos de la potencia de fuego. Mondo podría plantarle cara con facilidad a cualquiera de los siete asesinos de *Killer7*: equipado con una katana cibernética en la mano derecha para el combate cuerpo a cuerpo y la posibilidad de acoplar cualquier arma de fuego en la izquierda, está claramente equipado para cualquier contingencia. La artillería puede mejorarse a lo largo de la campaña, permitiéndote convertir la zurda en un taladro gigante o un cañón estilo *Mega Man*, entre otras cosas. Mondo tendrá a su disposición también una buena cantidad de mejoras; sus armas cibernéticas le permiten absorber y almacenar la sangre de sus enemigos, una escabrosa habilidad que le será útil en el transcurso del juego. Todo ello le vendrá de perlas en su largo periplo para masacrar al amplio catálogo de asesinos, desde sociópatas decididos a llevarse a unos cuantos por delante consigo, hasta genios locos y con sed de sangre.

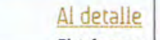
> "Su objetivo es ejecutar a maquiavélicos criminales repartidos por todos los rincones del mundo"
>
> **SUDA51**

Incluso en una fase tan temprana de desarrollo, *Killer Is Dead* ya tiene el aspecto enloquecido e infernal propio de los juegos de Suda51. Los breves trailers mostrados hasta el momento también aluden a esa especie de obsesión por el erotismo chusco que caracteriza al productor. No parece que esta vez Suda nos vaya a decepcionar.

Todavía faltan unos meses hasta que *Killer Is Dead* llegue a las tiendas, pero ya es uno de los juegos más prometedores y misteriosos de 2013. Debido a recientes cambios de compañía, las posibilidades de un estreno mundial (nada de retrasos zonales) aumentan.

¿Creatividad desencadenada o perversiones al límite? Ojalá *Killer Is Dead* tenga un montón de ambas.

INFORMACIÓN



Al detalle

Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Japón
Compañía: Deep Silver
Desarrollador: Grasshopper Manufacture
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

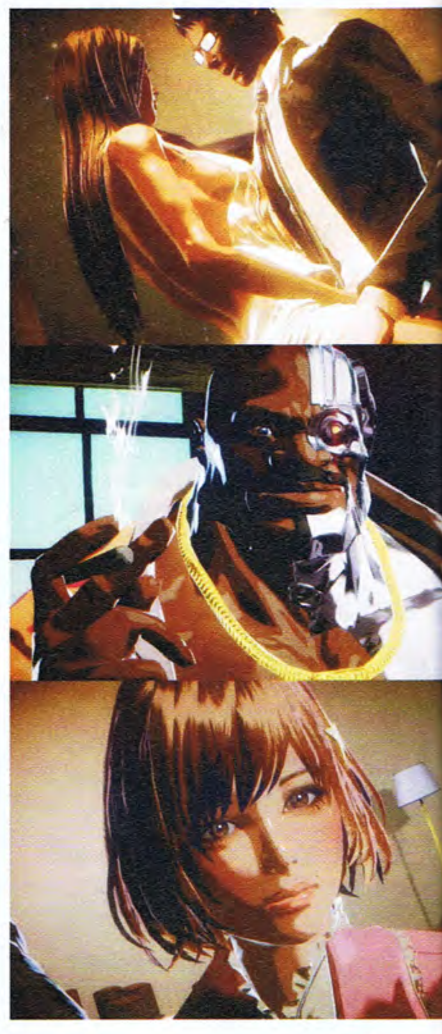
Goichi Suda (o Suda51, como es más conocido), tuvo unos comienzos en el mundo laboral inauditos: era enterrador antes de unirse a Human Entertainment y trabajar en la serie *Fire Pro Wrestling*. Después de un puñado de éxitos, Suda creó Grasshopper Manufacture, y desde entonces ha puesto en pie algunos de los juegos más indescriptibles de esta generación.

Historial

Lollipop Chainsaw
2012 [Xbox 360, Playstation 3]
Shadows Of The Damned
2011 [Xbox 360, Playstation 3]
No More Heroes
2008 [Wii]
Killer7
2005 [GameCube, PlayStation 2]
Super Fire Pro Wrestling Special
1994 [SNES]

Apogeo

Super Fire Pro Wrestling Special no es de sus juegos más conocidos para el público joven, pero deja bien claro el potencial excéntrico del creador.



■ Derecha: *Killer Is Dead* utiliza una versión mejorada del motor de *No More Heroes* para dar al juego un característico tono anime.

AQUÍ UN ASESINO

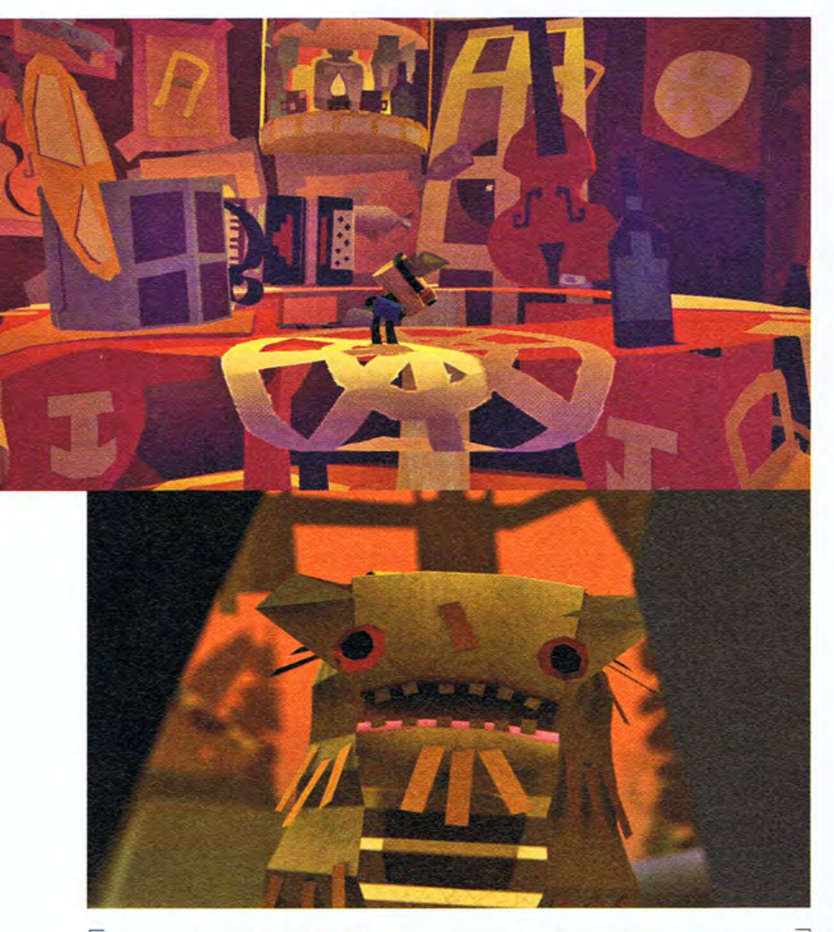
MONDO ZAPPA es el centro de atención de *Killer Is Dead*, un treintañero que recibe una invitación para unirse a un clan oculto de asesinos. Estiloso y elegante, dueño de una estética que no desentonaría en *Mad Men*, no es el típico asesino (no solo por el traje: su cañón estilo *Mega Man* lo hace aún más inclasificable). Suda51 ha subrayado su deseo de contar una historia más humana que en sus juegos anteriores, lo que no suena mal después de chifladuras como *Lollipop Chainsaw* o *Shadows Of The Damned*, ya que eso es, precisamente, un giro hacia lo inesperado. Eso sí, lo que hemos visto en el tráiler es un imbécil mujeriego con armas estrafalarias y capaz de generar la acción más enloquecida. Todo como de costumbre.

Arriba: El brazo cibernético de Mondo parece capaz de causar estragos entre los enemigos. Tanto si se le acopla un taladro gigante para hacer frente a un ejército de asesinos armados hasta los dientes como si se emplea un clásico pistolón, controlarlo va a ser divertido y bastante versátil. Abajo: Mondo es el típico héroe de Suda51 donde el estilo pesa más que la sustancia. Nosotros encantados.

Tearaway

CONCEPTO ■ Una aventura en un mundo de papel que se puede tocar y romper.

¿La última o la nueva esperanza?



■ Arriba: *Tearaway* está empeñado en usar todas las características de Vita. ■ Abajo: Media Molecule ha anunciado hace poco que habrá una coprotagonista femenina llamada Atoi. No os vayáis haciendo ilusiones ni pensando en un multijugador: el estudio ha dejado claro que seguirá siendo una experiencia para un solo jugador.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PS Vita
Origen: Reino Unido
Compañía: Sony
Desarrollador: Media Molecule
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

El mayor logro de Media Molecule es que, pese a su enorme éxito y su relación con Sony, el estudio continúa siendo modesto en tamaño y metas. *LittleBigPlanet* los catapultó y dio a conocer entre el público, pero eso no les ha hecho perder su enfoque creativo y su originalidad, que se reconoce de un vistazo.

Historial

Tearaway
2013 [PS Vita]

LittleBigPlanet 2
2011 [PlayStation 3]

LittleBigPlanet
2008 [PlayStation 3]

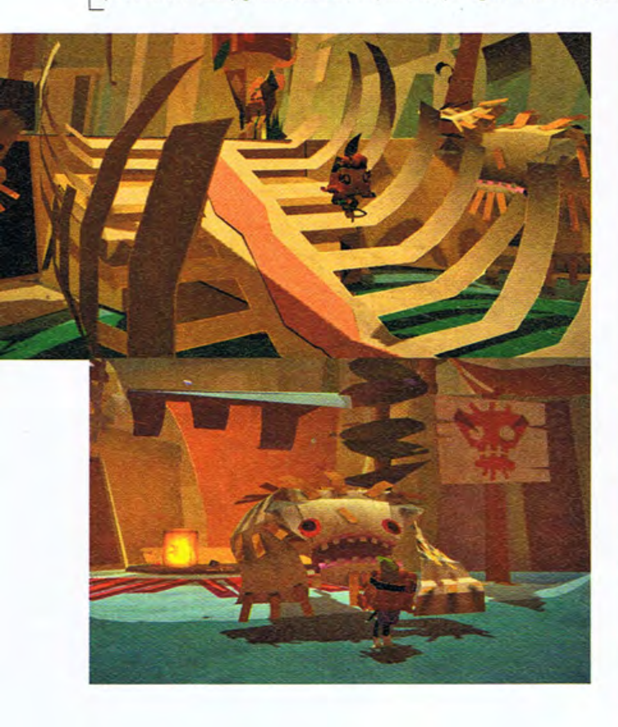
Apogeo

La secuela superó al original, pero *LittleBigPlanet* concentró en su eslogan una generación de videojuegos: "Juega, crea, comparte"

Es imposible restar importancia al impacto que tuvo *LittleBigPlanet* en PlayStation 3. El mundo de plataforas, lana y trapo que Media Molecule propuso crear a los jugadores de la consola ha sido uno de los más inimitables e impactantes, introduciendo además una nueva mascota a la familia de Sony y siendo pioneros en esto de crear contenido social para que otros lo jueguen.

PS Vita aún tiene que demostrar su músculo jugable y su navaja suiza de características aún se debe utilizar para algo más que menús y mapas. Media Molecule ha sabido ver todo su potencial y se ha propuesto que su nueva IP para Sony sea un juego del que se pueda presumir en el departamente de marketing de la empresa y que llamará la atención a jugadores de todo tipo.

En lo estético, *Tearaway* contiene gran parte del ADN del estudio: es un entorno entusiasta y creativo lleno de excentricidades. Inspirándose en la enorme cantidad de papeles que plagaban las estancias del estudio, todo su mundo está compuesto de estructuras de papel y los personajes pueden doblarse, rasgarse y desmontarse. El jugador tomará el control de Iota o de Atoi, según prefiera ser hombre





o mujer, mensajeros cuya cabeza con forma de sobre contiene un mensaje único en cada partida que solo se desvelará al acabar el juego.

Para descubrir dicho texto, los jugadores tendrán que vivir primero un montón de aventuras, claro. En Sogport, un puerto marítimo del juego, se mezcla la recolección de pliegues con afables pescadores y criaturas mitológicas llamadas wendigos. Estos papeles malotes intentan arrastrarnos a zonas tóxicas del mar, pero se les puede vencer con un buen lanzamiento de una perla. Sí, una perla que los atrapa tras golpearlos y que los vuelve inofensivos. Queda claro por donde van los tiros con este juego, desde luego.

Por si no quedaba claro en las capturas, el título es un plataformas tradicional en tres dimensiones. El protagonista avanza y arruga el suelo a cada paso mientras combate enemigos y resuelve puzles que hay por el escenario para seguir avanzando en los niveles. También puede escalar muros siempre que tengan un poco de cinta aislante. Todo esto suena típico, lineal, aburrido, pero hay algunas cositas nuevas, como su forma de introducir nuestro mundo en el del juego. La relación entre el jugador y lo que ocurre en la consola es sensible en un sentido muy literal.

/// El mundo está lleno de fuerzas físicas. Mientras que el viento dificulta el movimiento, aunque se podrá manejar usando un arcodeón más adelante, los jugadores podrán emplear la unicidad de Vita para modificar los escenarios. En determinadas áreas, tocar el panel trasero de la consola hace que un dedo aparezca en pantalla y rasgue el papel, algo muy útil para acabar con enemigos o destruir obstáculos. También hay puntos concretos repartidos en el mundo que reaccionan al tacto.

Media Molecule no se queda ahí y va más allá del dedo-tijera. El juego emplea el acelerómetro para modificar la perspectiva al poner la consola en vertical. También es posible volver a elaborar o crear texturas a partir de fotos o diseño propios. Se podrán descargar e imprimir modelos en papel al acabar pantallas para tener una representación física del viaje dentro del juego. Son todo pequeñas excentricidades de diseño que pueden dar algo de vida a la consola de Sony.

> "El jugador podrá meterse, literalmente, en la consola gracias a todos sus avances"
> MEDIA MOLECULE

Más allá de esto, existe una rica y única mitología que puebla un mundo por sí estupendo. Cuentos populares, poemas y música integran este título tanto como los programas infantiles de los sábado por la mañana o los trabajos de manualidades de los domingos por la tarde. *Tearaway* tiene incluso un alfabeto propio que se puede descifrar. Es un juego claramente hecho desde el cariño por la papiroflexia, algo que no se aleja en absoluto de lo ya visto en *LittleBigPlanet*. Y esto no es nada malo: este juego no es continuista, es un paso adelante dentro de un estilo.

Abajo: Los enemigos parecen combatirse con puzles. Los monstruos se pueden meter fácilmente en trampas con la promesa de una jugosa perla nueva



DISEÑO SOBRE PAPEL

EL MUNDO de *Tearaway* se compone de pliegues, bordes cortantes y dobladillos, todos con textura de papel y formas hechas a mano. Media Molecule ha construido un nuevo motor que se adapta a todo esto, renderizando todo desde referentes de papel real, lo que quiere decir que cualquier estructura se arrugará o romperá como lo haría un papel de verdad. El motor construye cada modelo a medida con una enorme cantidad de detalles. No hay gran cantidad de texturas en los mapas, sino que está todo formado por diferentes polígonos que crean formas geométricas. El resultado es un universo de papiroflexia.





Izquierda: Además de poder modificar entornos y texturas, se podrá retocar el aspecto del personaje protagonista, permitiendo al jugador pegarle toda cantidad de chorradas y volverlo una figura absurda, tal ya ocurría en *Little Big Planet*.

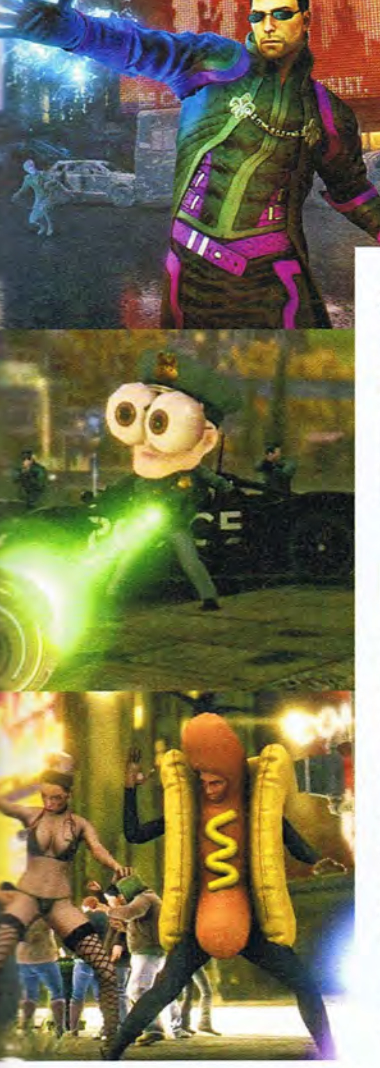
Abajo: Ya hemos visto algo de la prole de Zin: las tropas terrestres, los flacuchos con armadura del fondo de este pantallazo y los brutos gigantescos que se llaman "carceleros", o algo mejor traducido del Warden inglés. La biología alienígena de Volition pinta variada y loca.

¿PERO QUÉ PASO CON ENTER THE DOMINATRIX?

SAINTS ROW: The Third se beneficiaba de un buen número de buenos DLC. Para un juego con tanto énfasis en lo divertido por encima de lo lógico, era la mejor forma de introducir nuevas chorradas sin romper el conjunto. *Enter The Dominatrix* iba a ser el DLC más grandote, pero la mayoría del contenido se ha reutilizado para *Saints Row IV*. Las razones son evidentes: en algún momento del desarrollo, se les fue tanto de madre que decidieron hacer un juego solo sobre ese tema. Los aliens y los superpoderes eran ya algo excesivos para un DLC, y tenemos aún que ver si el estudio es capaz de hacerlo todo equilibrado y, sobre todo, divertido. *Saints Row IV* recibirá, aun así, contenido exclusivo del antiguo DLC en su versión para coleccionistas. Si se ha quedado fuera, no podemos ni imaginar qué será.



Derecha: Las ciudades flotantes son el escenario de la invasión de las fuerzas Zin. Por suerte, tienes superpoderes y puedes volar hasta ellas para vaciarlas a puño limpio o reventando aliens con armas absurdas.





Saints Row IV

CONCEPTO Absurdamente absurdo, así definimos el nuevo juguete de Volition, que plantea el mundo abierto más rocambolesco de la historia de los videojuegos.

Sé el Presidente de los EEUU, salva al mundo de los alienígenas y mata gente a ritmo de dubstep. Lo normal

Os vamos a ser francos: lo mejor de *Saints Row IV* es que tiene un arma de dubstep. Una pistola que mata con dubstep, que pone a la gente a bailar como loca, que destroza coches de policía. Un cliché de la modernidad digerido gloriosamente por el medio bastardo, el videojuego. Matar con Skrillex, logo desbloqueado por Volition Inc. Lástima que llegue un año tarde.

Saints Row IV es un niño al que le han dado todos los juguetes que pide, un malcriado que no conoce la palabra "no" y capaz de hacer que su hermano mayor, *Saints Row: The Third*, un juego que se promocionó con un consolador de metro y medio, parezca un niño pijo.

Los de Deep Silver no sabían en el fregado en el que se metían al comprar el estudio a la arruinadísima THQ, pero claro, era su franquicia más vendida en el año pasado y a precio de saldo. Al menos, no todo es tan chusco como pueda parecer. Hay también cosas propias de dibujos animados, como el arma que infla la cabeza de los enemigos hasta sacarles los ojos de las órbitas en una divertidísima animación propia de la Warner más clásica. ¿Qué otro videojuego podría tener semejante ridiculez? Ni *Just Cause 3* podría permitírselo.

La trama no es menos desternillante. Manejamos al Presidente de los Estados Unidos, que no tiene que ser negro necesariamente. Su sucesor en el cargo ha sido raptado por alienígenas y debemos rescatarlo. Pensad en Obama rescatando a Bush. El motor y la interfaz no han cambiado, algo que se ha hecho a propósito pensando en llenar el juego de absurdeces en lugar de en hacer algo diferente. El resultado son situaciones como conducir y encontrarse con un monster truck reconvertido en coche de proxeneta que transporta prostitutas inusualmente altas. Y va a más.

///Lo primero que se ve de los Zin, esos aliens raptadores de presidentes que no son Kang ni Kodos, es que pueden adquirir la forma de policías. Bravo. También han construido fortificaciones que flotan en el cielo y en las que habitan monstruosidades que te sacuden si te pones chulo. A diferencia de juegos anteriores donde la ciudad estaba bajo la influencia de tres bandas enemigas que apalear a gusto, *Saints Row IV* se sustenta en la cruzada presidencial contra una buena variedad de alienígenas Zin.

Es raro, porque hace no mucho esta saga iba sobre lo peligroso del mundo criminal, y ha evolucionado a la diversión de la pandilocura pura y dura. En algún momento, las mentes creativas tuvieron que cansarse de ser una mala imitación de los GTA y lo llenaron todo de conceptos quijotescos sobre los sandbox, con un resultado tan estupendo.

Todo esto ocurre en su mayoría en una versión virtual de Steelport, pudiendo así cortar cualquier lazo con la realidad y dejando que ese Chev Chelios encocado que es la lógica de esta saga pueda estar por fin libre de ataduras. Gracias a esto, el protagonista cuenta con supervelocidad, superfuerza, telekinesis, rayos de hielo, hondas vitales, llaves a lo Haggar, todo porque... ¡porque sí, demonios! Es una gozada que un videojuego se olvide con tanta desvergüenza de todas las ataduras del mundo real, puesto que al fin y al cabo, esto es un medio digital donde se puede hacer cualquier cosa. ¿Por qué no hacerlo entonces?

Por breve que fuera la demostración de sus características, podríamos tirarnos otras seis columnas de texto desglosando conceptos e ideas que funcionan y divierten a partes iguales, pese a no tener lógica alguna ninguna. Y nos dejamos muchas cosas: como personalizar un lanzacohetes en la funda de una guitarra, sustituir todos los golpes por movimientos de wrestling que ríete tú de Zangief, vestirse del Tío Sam, volar en un robot humanoide con misiles antiaéreos en los hombros, o bailar en pelotas encima de un coche de policía que está rodeado de cadáveres carbonizados.

Saints Row IV es un genio del mal puesto hasta arriba de sustancias innombrables que nos arrastra irremediablemente al paraíso de la diversión absoluta, y que no necesita justificarse con lógica alguna.

> "Nuestra visión de la franquicia se ha vuelto un 'hagamos el loco, que funcionará seguro"
>
> SCOTT PHILLIPS, VOLITION



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Xbox 360, PC, PlayStation 3
Origen: EEUU
Compañía: Deep Silver
Desarrollador: Volition
Lanzamiento: 23 de agosto
Jugadores: 1-2

Perfil del desarrollador

Volition Inc es un estudio basado en Illinois que nació de la escisión de Parallax Software. Fue adquirido por THQ en el 2000 para hacer sus juegos de acción. Tras la bancarrota de THQ, en 2013, ha sido comprado por Koch Media, los alemanes, que lanzarán los juegos de Volition bajo su propio sello, el de Deep Silver.

Historial

Saints Row: The Third **2011 [Multi]**
Red Faction: Armageddon **2011 [Multi]**
Red Faction: Guerrilla **2009 [Multi]**
Saints Row 2 **2008 [Multi]**

Apogeo

Saints Row 2 era absurdamente transgresor, y se separaba por fin del rollito GTA en el que poco o nada tenían que ganar, aunque superaban a este último.

Es posible mover la cámara con libertad, pero *Brothers* cuenta con un sistema dinámico que permite a Starbreeze controlar mejor el ritmo de la historia. El mundo es bello y el viaje fantástico.



SOBRE LA DURACIÓN...

LA DURACIÓN DE los juegos descargables siempre ha sido un problema. Starbreeze ha confirmado que el juego durará entre cuatro y cinco horas, aunque esto es algo que no preocupa a Farez: "La duración de un juego no me interesa en absoluto. No me importa nada. Un buen juego podría durar diez horas, pero raramente lo hace. Cuando ves una película o escuchas una canción, no te importa lo que dure. Lo importante es la experiencia. Depende de cómo valores tu tiempo. Para mí, si tengo tres buenas horas, eso es aprovechar mi tiempo, y no estar diez horas con la misma mierda. Lo importante es la experiencia."

Arriba: Habrá que currarse la relación entre los hermanos si lo que se quiere es atravesar el mundo. Un hermano puede distraer amenazas mientras el otro se pone a salvo. Derecha: Los hermanos son diferentes: uno disfruta ayudando a los ciudadanos y el otro lo hace causando el caos por donde pasa. Como en las mejores familias.



Brothers: A Tale Of Two Sons

CONCEPTO ■ Starbreeze aparca las armas por un juego más centrado en los puzles y con un director de cine implicado.

Amor fraternal e independiente

En el fondo, la historia de *Brothers: A Tale Of Two Sons* es muy típica. Un padre lucha por su vida y sus dos hijos, desesperados por curarle de su enfermedad, comienzan un viaje para recuperar el Agua de la Vida. Otra historia sobre el Santo Grial, solo que esta le ha llevado tres años al director de cine sueco Josef Fares.

"Siempre he sentido esta pasión y cariño por los videojuegos, esto es un sueño hecho realidad para mí", comenta el director de *Jalla! Jalla!*, que sí parece bastante emocionado con el proyecto. "Prácticamente he parado mi carrera solo para hacer esto. Gano menos dinero, pero no me importa. Ahora mismo, trabajo gratis si hace falta para sacarlo adelante. Creo en esto"

Visto por encima, *Brothers* es una extraña elección por parte de Starbreeze Studios – conocidos por *The Darkness* y la saga *Riddick* –, aunque tras el fracaso de crítica y ventas de *Syndicate*, no nos sorprende que el estudio ande detrás de proyectos diferentes en otros mercados.

Fares, junto con un pequeño equipo de 30, busca sobrepasar las expectativas de un juego descargable y conseguir un juego único y que no se pueda comparar con otros. Tras el éxito de *Journey*, eso es muy difícil, pero en nuestro primer vistazo al juego, hemos visto algunas cosas innovadores.

"Menos es más. La simplicidad del juego es extremadamente importante. Por eso se eliminaron diálogos y se optó porque los jugadores tuvieran su propia experiencia, fuera la que fuese"

Esa simplicidad se aprecia en las mecánicas únicas del juego, con cada stick analógico y cada gatillo encargados de manejar a cada hermano y sus acciones, respectivamente. Esto permite que cada hermano se mueva independientemente, pero también a la vez, una característica fundamental para poder resolver los puzles.

/// Los hermanos son diferentes, y sus acciones se sienten naturales dentro de su contexto. El hermano mayor transmite cariño, precaución y es más reflexivo mientras que el pequeó es más impulsivo y pícaro, fastidiando a los aldeanos que habitan el mundo a menudo. Son pequeños gestos como estos los que confieren cierta atmósfera especial al juego. Es un juego de cooperación, pero concebida como una experiencia de un solo jugador.

> "Quería combinar la historia profunda y absorbente de una película con la experiencia física de un videojuego"
>
> JOSEF FARES STARBREEZE STUDIOS

La cámara se gestiona dinámicamente para poder controlar libremente a los personajes y explorar el mundo a su alrededor, incluidos sus habitantes. Todo está diseñado de manera que cada puzles y ciudadano se comporte diferente al anterior y al siguiente. Es algo ambicioso para un estudio que solo ha trabajado con pistolas, que no exigen tanta reflexión en principio.

"No tenía ni idea de lo duro que era hacer juegos; ahora respeto mucho a los creadores de juegos porque es una locura, ¡qué cantidad de trabajo! Sobre todo si se trata de un juego como este en el que hay tantas variantes, tantas cosas diferentes todo el rato. La gente en mi equipo pensaba que estaba algo ido, pues cuesta mucho dinero hacerlo todo único", sentencia Fares.

El director metido a desarrollador, o algo, nunca se planteó si debía hacerse un hueco en la industria del videojuego. Lanzar una nueva IP es arriesgado, sobre todo porque es la primra que Starbreeze lanza en diez años, pero Fares no está preocupado. En su cabeza, la ambición de este proyecto le garantizará éxito al juego. "Nunca he dudado cuendo he creído en algo. Creo a ciega en esto. Tengo mucha confianza con lo que estamos haciendo aquí. Si echas un vistazo al juego completo y lo juegas sabrás a lo que me refiero", nos asegura por enésima vez.

Brothers: A Tale Of Two Sons se lanzará a lo largo de este año, y sí que parece un juego al que merezca la pena seguir la pista. Aunque no cuenta con los típicos atributos que se le asignan a un título de Starbreeze, parece un juego de puzles y aventuras muy meditado y creado concienzudamente, con un par de personajes protagonistas rebosantes de carácter y encanto.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Multiplataforma
Origen: Sweden
Compañía: 505 Games
Desarrollador: Starbreeze Studios
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Nacieron en 1998 como Q3 Games para luego unirse a otro pequeño estudio y fundar en el 2000 Starbreeze Studios. No tardaron en labrarse una reputación con el genial *The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay*.

Historial

Syndicate **2012 [Multi]**
The Chronicles Of Riddick: Assault On Dark Athena **2009 [Multi]**
The Darkness **2007 [X360, PS3]**
The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay **2004 [Multi]**

Apogeo

No hay nada como empalar a un mafioso con un tentáculo en el gótico *The Darkness*.





■ Arria: La historia tiene mucho amor detrás y es interesante ver a direectores de cine dando el salto a otro medio audiovisual. Izquierda: Todo ha sido cuidadosamente tratado en el juego en un intento de hacerlo divertdo y accesible a todos los jugadores.



El realismo en la puesta en escena, en el diseño de los vehículos y, en cierto modo, en el control de cada uno de los coches es una de las características más importantes de GRID 2.

GRID 2

CONCEPTO

La fórmula de la saga Dirt y su equilibrio entre el realismo y la facilidad de manejo, aplicado a las demás disciplinas de motor

Uniendo realismo y jugabilidad

Tras explorar casi todas las posibilidades en el género de la conducción, CodeMasters se queda con prácticamente todo lo bueno de su experiencia para dar vida a Grid 2, la secuela del realista Race Driver, que pretende ser mucho más que un simple "juego de carreras".

Después de dejar claro que tienen más que controlados los mundos del Rally y la Formula 1, CodeMasters se atreve con prácticamente todas las demás disciplinas del mundo del motor. Y lo mejor de todo es que lo hace con un solo título, secuela de Race Driver, algo que nos asegura, como mínimo, realismo total y absoluto en su apartado visual. ¿Y que hay de su apartado jugable? Muchos sufrieron de lo lindo el realismo absoluto de títulos como los primeros TOCA y, aunque es una maravilla poder experimentar las mismas sensaciones que las que transmite un vehículo real de alta competición, no podemos olvidarnos de que esto es un juego y el objetivo es divertirse, no sufrir un ataque de nervios en cada curva o un infarto por culpa de un derrape inesperado (y letal) antes de la recta de meta.

CodeMasters ha mezclado las virtudes jugables de títulos como la saga DIRT y las exigencias de un simulador puro y duro y ha dado con el sistema de control TrueFeel: cada tipo de vehículo posee un control característico, requiere cierta experiencia y habilidad en el manejo, pero nunca desespera al jugador, por muy torpe que éste sea. Y no podemos olvidarnos del utilísimo sistema de "rebobinado" de la saga DIRT, presente también en GRID 2, algo que los amantes más hardcore de la simulación seguramente odiarán a muerte, así como la decisión de CodeMasters de no incluir una perspectiva desde dentro de la cabina en GRID 2 con el objetivo de optimizar otros elementos del juego... pero ya hemos dicho que lo que pretende CodeMasters con este título es básicamente divertir.

Divertir... y contar una historia. Porque GRID 2 es un simulador de conducción muy completo. Incluye un modo de juego online (algo esencial a estas alturas), pero la base de su sistema jugable está en su modo historia. En él, un gran magnate del mundo del motor se fijará en tu habilidad al volante y te elegirá para promocionar un nuevo circuito/espectáculo compuesto por diferentes disciplinas de velocidad. Tu objetivo será demostrar tu valía y ganar fans de tu equipo, esponsors y seguidores del nuevo y original show del motor. Cada carrera estará marcada por rivalidades, traiciones... todo un culebrón de cuatro ruedas. Al igual que en DRIFT tendrás a tu particular "Pepito Grillo" dándote consejo y haciendo la experiencia "social" del juego más creíble: conocerás tus rivales directos en cada modalidad, irás recibiendo actualizaciones continuamente sobre el estado de cada carrera, etcétera.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Reino Unido
Compañía: Codemasters
Desarrollador: CodeMasters Southam
Lanzamiento: 31 de mayo
Jugadores: 1-online

Perfil del desarrollador

Aunque sus inicios en el mundo de las consolas se remontan a la creación del famoso Game Genie, los desarrolladores británicos son conocidos por la saga Colin McRae y otros simuladores de conducción (F1, TOCA).

Apogeo

Si bien el primer TOCA sorprendió a todo el mundo por su realista planteamiento, la llegada de GRID y su equilibrado sistema de control, a medio camino entre TOCA y DRIFT, resultó decisiva.



El juego alterna continuamente diferentes tipos de competición (eliminación, drift, carrera) y circuitos (urbanos acotados, "naturales", circuitos reales profesionales, etc).





Hemos hablado de las diferentes disciplinas, pero aún no hemos concretado. Por lo poco que hemos podido jugar (una beta de preview con siete únicas carreras seleccionadas entre todas las del modo historia del juego), hemos disfrutado de carreras callejeras (acotadas y legales, eso sí) con coches de alta cilindrada (en los inicios del juego, un Ford Mustang), carreras con Super Touring Cars en circuitos cerrados de competición (el Red Bull Ring de Austria, por ejemplo), competiciones de Drifting en las montañas japonesas (con un original sistema de puntuación), carrera de eliminación (en las que el último competidor es eliminado cada quince segundos hasta que solo quede un coche) en París, a bordo de un exclusivísimo Bugatti Veyron...

Algunas de las disciplinas tendrán lugar en los originales circuitos Live Route, que verán modificada su estructura de forma aleatoria, poniendo a prueba nuestros reflejos y habilidad al volante mientras mantienen un desarrollo original en todo momento; será imposible aprenderse estos circuitos, ya que cada vez que se participe en ellos cambiará su estructura de forma dinámica. Como hemos mencionado, el modo Drift plantea circuitos muy acotados repletos de curvas en los que prima la habilidad para derrapar, la longitud de cada derrape y la cantidad de ellos que se puedan encadenar sin tener fallos. La posibilidad de "rebobinar" la acción y repetir un determinado derrape será esencial en este tipo de pruebas, aunque solo podrás recurrir a esta posibilidad en cuatro ocasiones en cada uno de los circuitos.

> "El sistema de control TrueFeel está a medio camino entre el realismo y la accesibilidad"
>
> **CODEMASTERS SOBRE GRID 2**

Todos los vehículos del juego pertenecen a marcas y modelos reales, y algunos de los circuitos también son calcados a su versión de nuestro mundo, aunque muchos otros (sobre todos los urbanos o los "naturales") son inventados. Y si bien el realismo de su control está algo alterado en pro de una mejor jugabilidad (y de la posibilidad de llegar a más jugadores, todo hay que decirlo), el nivel de realismo al que se ajusta el comportamiento de los vehículos, sobre todo en lo que respecta a los "fallos mecánicos", es increíble. En algunos de los circuitos, sobre todo los más largos, tendremos que tener tanto cuidado en trazar bien cada curva como en procurar no golpear al resto de coches; es fácil terminar con un neumático reventado, por ejemplo, a pocos metros de la meta si no intentamos evitar los choques con las vayas y con los demás competidores.

Aunque técnicamente y, según sus creadores, la beta que hemos jugado aún dista mucho del resultado final que CodeMasters pretende alcanzar, lo cierto es que salvo su frame rate (uno de los elementos que más tarde se suele optimizar en el desarrollo de un título de sus características), todo en GRID 2 resulta de lo más impresionante: la sensación de verlo todo a través de una cámara (con sus "artefactos" incluidos en los choques), el diseño de cada uno de los vehículos, el realismo de la puesta en escena...

COD 

¿SIMULACIÓN O DIVERSIÓN?

CodeMasters no puede negar que el origen de GRID está en la saga TOCA, conocida por muchos como uno de los más realistas (y difíciles) simuladores de conducción. Con GRID 2, sus desarrolladores han cogido lo mejor de DRIFT y de TOCA para mantener un alto nivel de realismo sin sacrificar jugabilidad... y perder así cientos de potenciales compradores, todo sea dicho. Los más puristas echarán de menos la perspectiva desde dentro del vehículo, pero se agradece la inclusión del sistema de "rebobinado".

MEJOR SIN SUPERVELOCIDAD

■ NETHERREALM QUIERE distanciarse en parte del último *Mortal Kombat* (mucho más si miramos a las anteriores entregas de la serie) haciendo que *Injustice* tenga un ritmo más veloz. No estamos ante un juego tan preciso y frenético como un *Street Fighter*, pero la perspectiva 2D y la típica rigidez de los anteriores juegos de NetherRealm hacen que predominen los golpes a ras de suelo y el abundante empleo de especiales.

Injustice: Gods Among Us

CONCEPTO ■ NetherRealm, creadores de *Mortal Kombat*, vuelven a tantear el Universo DC subiendo el volumen de la épica y las mallas al 11.

NeverRealm Studios pregunta "Why so serious?"

El concepto del duelo entre superhéroes es casi tan viejo como el mismo subgénero del cómic mainstream por excelencia. Cuando dos héroes enmascarados se encuentran, antes del «Hola, qué tal», se imponen unas tollinas para empezar el día calentito. Luego ya se verá si tienen intereses comunes, si hay que unir fuerzas contra un rival común o si solo puede quedar uno. Pero el primer impulso, como buenas fantasías de dominación masculina que son, es determinar quién manda ahí. Por eso, el género de combate uno contra uno entre superhéroes encaja tan bien (y por eso la gloria del género de lucha, llámenlo *Street Fighter*, *Mortal Kombat* o *Darkstalkers*, muestra a trasuntos callejeros o mutaciones pop de lo que en el fondo son superhéroes con sus logos, uniformes y poderes / hadoukens diferenciadores).

NeverRealm lo sabe, y por eso, y a pesar de sus deficiencias, había un concepto de fondo en *Mortal Kombat vs. DC Universe* que funcionaba. Tenía sentido que Sub-Zero le pusiera las pilas a Superman. Lo que no lo tenía tanto era que héroes DC y ninjas/nigromantes de Mortal Kombat no pudieran arrancarse el cráneo mutuamente con un gloriosos fatalities.

Por eso, tras el triunfo comercial y jugable que supuso el último *Mortal Kombat*, NetherRealm retoma los personajes de DC, ahora sí, con todas las de la ley. Sin necesidad de excusar el inapropiado gore con una historia ridículamente dramática que respalde los combates, con exceso de posturitas y parlamentos pomposos. Un auténtico combate entre superhéroes genuinos.



EL MUNDO EN PELIGRO

■ EN LA breve sesión de juego que tuvimos en la presentación del título en las oficinas de Warner Bros., quizás lo que menos nos convenció fue el acabado de los escenarios que, eso sí, reflejan a la perfección lugares tan paradigmáticos del Universo DC como la Batcueva, Metropolis o Atlantis.

GUERRA CIVIL

■ POR UNA vez podremos leer en España la saga que da justificación argumental al juego, sincronizada con el lanzamiento de éste: Lois Lane y el hijo que lleva en su vientre mueren, y el mismísimo Superman clama venganza. Se desencadena una guerra fratricida entre superhéroes con bandos liderados, cómo no, por Batman y Superman.

INFORMACIÓN

Detalles

Formato: PlayStation 3, Xbox 360, Wii U
Origen: Estados Unidos
Compañía: Warner Bros Interactive Entertainment
Desarrollador: NetherRealm Studios
Lanzamiento: 19 de abril
Jugadores: 1-2

Apogeo

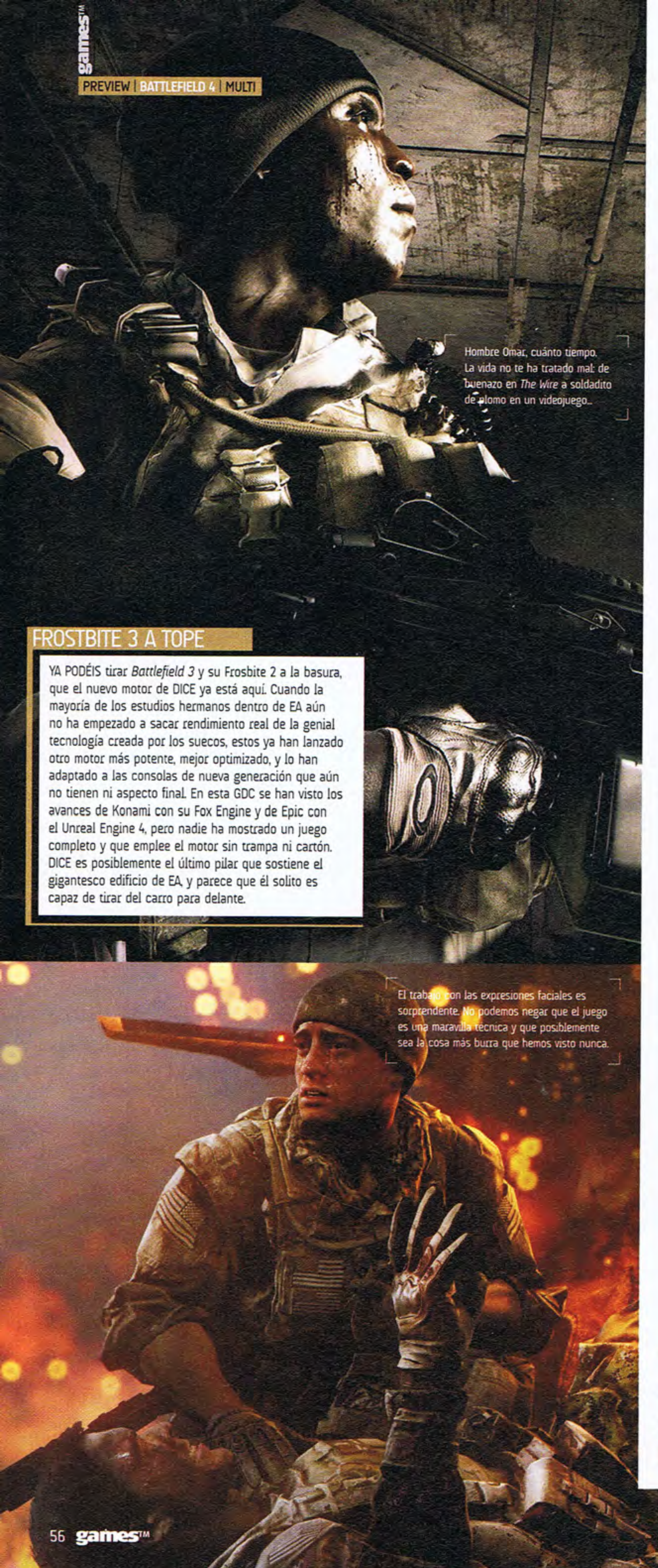
Ponle todas las pegas que quieras, pero la última entrega de *Mortal Kombat* devolvió al género de lucha a un estado sucio, inmediato y violento.

Historial

Batman: Arkham City Lockdown 2011 [iOS]
Mortal Kombat Arcade Kollection 2011 [Multi]
Mortal Kombat 2011 [Multi]

Perfil del desarrollador

NetherRealm Studios nació en 2010 después de la desaparición de Midway en un tsunami financiero. Warner Bros. adquirió los restos de la compañía, licencias como las fenecidas *Spy Hunter* o *Wheelman* y la mucho más saludable *Mortal Kombat*, que fue resucitada con éxito por parte de sus creadores originales, ahora bajo el nombre de NetherRealm Studios



Hombre Omar, cuánto tiempo. La vida no te ha tratado mal: de buenazo en *The Wire* a soldadito de plomo en un videojuego...

El trabajo con las expresiones faciales es sorprendente. No podemos negar que el juego es una maravilla técnica y que posiblemente sea la cosa más burra que hemos visto nunca.

FROSTBITE 3 A TOPE

YA PODÉIS tirar *Battlefield 3* y su Frosbite 2 a la basura, que el nuevo motor de DICE ya está aquí. Cuando la mayoría de los estudios hermanos dentro de EA aún no ha empezado a sacar rendimiento real de la genial tecnología creada por los suecos, estos ya han lanzado otro motor más potente, mejor optimizado, y lo han adaptado a las consolas de nueva generación que aún no tienen ni aspecto final. En esta GDC se han visto los avances de Konami con su Fox Engine y de Epic con el Unreal Engine 4, pero nadie ha mostrado un juego completo y que emplee el motor sin trampa ni cartón. DICE es posiblemente el último pilar que sostiene el gigantesco edificio de EA, y parece que él solito es capaz de tirar del carro para delante.

Battlefield 4

CONCEPTO ■ La máquina de guerra de DICE nunca para y este año ha parido al vástago más bonito hasta el momento.

DICE enseña la campaña de su shooter de próxima generación, pero se guarda el multijugador para más adelante

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PS3, 360, PS4
Origen: EE.UU.
Compañía: EA
Desarrollador: DICE
Lanzamiento: Por confirmar (2013)
Jugadores: 1-Por confirmar

Perfil del desarrollador

Todos lamentamos que DICE no trabaje en una secuela de *Mirror's Edge*, pero es que andan bastante liados. Mantenerse como la principal competencia de *Call of Duty* debe ser especialmente duro, sobre todo si para impresionar a la gente hay que currarse un motor nuevo en dos años, dar el salto a la nueva generación el primero, y trabajar a destajo para que Activision no se adelante a ninguno de sus movimientos.

Historial

Battlefield 3
2011 [PC, PS3, 360]
Battlefield: Bad Company 2
2010 [PC, PS3, 360]
Mirror's Edge
2008 [PC, PS3, 360]

Apogeo

La estética y sincera jugabilidad de *Mirror's Edge*, amén de su protagonista, nos tienen llorando todos los meses por una secuela.

La nueva generación de pegatiros militares ha empezado como terminó la anterior: con pasillos grises, explosiones exageradas y la prensa aplaudiendo. ¡Cómo se ve *Battlefield 4*! ¡Qué grafizacos! ¡Viva la nueva generación de consolas! El AK-47 está pasado, y por aquí preferimos la ironía como arma de destrucción masiva.

A falta de una fecha de salida y de saber cómo será el multijugador, del que no mostraron nada en el vídeo de 15 minutos que se proyectó a la prensa, y que a los quince minutos llegó al resto de los mortales, lo nuevo de DICE no nos dice – *jiji, jajá* – nada en especial. ¿Acaso era necesario? Si tuviéramos que pedir una renovación en el género de los FPS, tendríamos que exigir primero una renovación cultural de arriba a abajo, una juventud más exigente y una eliminación de malos hábitos en la industria del videojuego. Como eso no va a ser posible, al menos en lo que se refiere al shooter maintream (es decir, el que quiere competir con *Call of Duty*), tendremos que conformarnos con que es un videojuego que se ve como nunca nada se ha visto en el medio. No es un salto impresionante si se compara con Battlefield 3 en PC, pero sigue siendo fascinante. Ah, sí, claro que todo lo que se ha visto de *Battlefield 4* es material de PC. ¿Qué esperábais? ¿Que PlayStation 4 iba a ejecutar juegos a 1080p y 60 fps?

DICE se ha propuesto dejar anonadado a todo el mundo con un despliegue técnico sin precedentes, con un sopapo en alta definición a *Call of Duty, al* que aún no se le ha visto el pelo. Este no será su único objetivo, pues también tiene intención de emocionar al jugador, de hacer que sientan lo que los personajes del juego. Este discurso mil veces oído parece más firme que en otros juegos militares de tiros, porque pocos pueden permitirse abrir un trailer que medio mundo espera como agua de mayo con un temazo

> "Es necesario enseñar narrativa en un anuncio como este. Si no lo hiciéramos, solo llamaríamos la atención de los fans"
> **PATRICK BATCH** PRODUCTOR DE BATTLEFIELD

ochentero a más no poder. Esa escena de un grupo de soldados que, como uno de ellos dice, no quiere morir ahogado escuchando *Total Eclipse of the Heart*, reconozcámoslo, tiene algo. No es la típica escena bélica, pero tampoco es algo realmente emocionante: sigue estando presente ese heroísmo patético, ese ideal de sacrificio del buen soldado –estadounidense, por supuesto–, esa orden que hay que obedecer porque el código de honor lo exige y otros tantísimos momentos mil veces vistos y contra los que estamos más que inmunizados ya. Así durante quince minutos bien aderezados de tiros, destrucciones de paredes y coberturas, conducción colérica, helicópteros con misiles infinitos y soldados casi inmortales. Insistimos, esto no es nada realmente nuevo.

Somos muy conscientes de lo duros que estamos siendo con el juego, injustamente duros, de hecho. Criticar por enésima vez todos los errores de los FPS contemporáneos no sirve de nada, como tampoco sirve mostrar un juego cuya principal baza es el modo multijugador con un trailer de la campaña, que por culpa de todo lo que hemos venido diciendo, se ha convertido en un trámite que no sustenta en absoluto la fuerza del juego. Queremos creer que ese "hagamos que el jugador se sienta conmovido con los personajes" puede llegar a algo tomando como punto de partida la citada escena, pero no nos lo terminamos de creer. *Battlefield 4* debe mostrar una batalla campal en la que un francotirador puede descabezar a un desgraciado montado en una torreta fija desde 5 kilómetros de distancia y, mientras, cae en paracaídas de un bombardero en llamas. Hay vídeos de esto en *Battlefield 3*, ojo, no nos inventamos nada.

Las consolas de nueva generación se merecen un shooter que sea gráficamente sorprendente, tal como este lo será, pero también se merecen que el multijugador vaya mucho más allá. A falta de conocer la nueva consola de Microsoft, por ahora sabemos que Playstation 4 grabará vídeo de forma automática y que este podrá subirse a Internet con mucha facilidad, la misma con la que será posible conectarse y hablar con otros jugadores. Por aquí es por donde deben ir los tiros si quieren impresionar un poquito con un pegatiros de siempre.

Battlefield 3 captaba bien esos aspectos únicos que no tiene el multijugador de *Call of Duty*; y sin ser completamente diferente a él, proponía algo propio y que se puede identificar con facilidad. Si hubieran dicho que el vídeo mostrado pertenece al nuevo motor de Activision y de *COD*, nos lo habríamos creído; pero si enseñaran un avión destrozando dos tanques en una planicie, sabríamos que era *Battlefield 4*. Hasta entonces, dudamos que haya algo que nos inmute.



Battlefield necesita diferenciarse todo lo posible de *Call of Duty*. La superioridad técnica es un aspecto fundamental, pero la presencia de vehículos y campos abiertos en el multijugador es lo que más lo define en el fondo.

Los edificios que se caen a pedazos cuando un helicóptero se pone medieval son otro signo diferenciador del juego. Esperemos que no todo sean secuencias guiadas, como esta.



"No hemos racaneado con nada: volamos cruceros enormes, hay secciones aéreas... Hay todo tipo de momentos memorables"
PIERS JACKSON GUERRILLA CAMBRIDGE



■ Arriba: Pese a ser el primer *Killzone* que Guerilla Games no desarrolla directamente, el cambio no se ha notado apenas. El trabajo de Guerrilla Cambridge destaca a simple vista.

Killzone: Mercenary

CONCEPTO ■ El poder de una PS3 empaquetado en la portátil de Sony y en la forma que tanto anhelaban esos sticks analógicos gemelos: un shooter en primera persona.

La promesa de un Killzone puro y duro, pero con nuevos elementos a implementar

Ven p'acá, chaval" ("Come at me, bro"). Eso dijeron a Rockstar los desarrolladores de *Killzone* desde su cuenta oficial de Twitter cuando cayeron en que sus dos juegos para este año se lanzaban casi a la vez. Ilusos, quizá, pero es una señal de las ganas con las que Guerilla Cambridge se ha volcado en *Killzone*. El FPS exclusivo para Vita es tan ambicioso como sus versiones para sobremesa, todo un shooter que busca exprimir la potencia virgen del maquinón portátil de Sony. Tal como *Shadow Fall* en PS4, *Mercenary* aprovecha a tope la potencia de su hardware hasta impresionar a los incrédulos. Pero la potencia sin control... ya sabéis.

Puesto en perspectiva, *Killzone: Mercenary* podría ser el lanzamiento más importante de la aún breve historia de Vita. La culpa la tiene *Call Of Duty. Black Ops: Declassified* fue un fracaso, por no llamarlo completa estafa, una forma de desperdiciar potencial, un ejemplo de cómo no adaptar una franquicia fundamental a una consola y todo un tiro en el pie a la ya de por sí coja consola. Por eso Sony ha llamado a la caballería, ¡y vaya respuesta!. *Killzone* no va a ser un fraude, todo lo contrario aparentemente.

■ *Killzone* ya había dado el salto a portátiles, pero con resultados ambiguos. *Liberation* era un juego entretenido, pero distaba demasiado del concepto original. No cometerán el mismo fallo esta vez.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PS Vita
Origen: Reino Unido
Compañía: Sony
Desarrollador: Guerrilla Cambridge
Lanzamiento: 17 de septiembre
Jugadores: 1-8

Perfil del desarrollador

Primero como Sony Cambridge y ahora como parte de Guerrilla, el estudio se conoce bien las dos portátiles de Sony. Aquí les recordamos sobre todo por el remake de *Medievil* para PSP, así como por su trabajo con *LittleBigPlanet*, también para PSP. Ahora, han dado el salto a la segunda portátil y a otra franquicia fundamental de Sony.

Historial

TV Superstars **2010 [PS3]**
LittleBigPlanet **2009 [PSP]**
24: The Game **2006 [PS2]**
Medievil: Resurrection **2005 [PSP]**

Apogeo

Crear *Medievil*, una serie amada y recordada que adaptó muy bien las plataformas al 3D, es todo un logro que solo superarían si la rescataran a día de hoy.

El espectáculo de explosiones, efectos, armas y enemigos abatidos cuerpo a cuerpo dejan claro que esto es un juego completo, una experiencia propia de la saga. Los analógicos son importantes para esto, claro, pero también lo será la pantalla táctil, que se puede usar para lanzar cohetes, apuñalar a Helghast o, si la infiltración se arruina, lanzar el cuchillo con precisión mientras pegamos tiros. Con el panel que el personaje lleva en su antebrazo, será posible hackear dispositivos enemigos o guiar drones. Y esperamos que esto solo sea la punta del iceberg.

Hay otros modos, también. Al acabar la campaña, se pueden revisitar los escenarios bajo ciertas condiciones, enfocando la acción hacia la infiltración, la locura balísitca o la precisión con cada tiro, y todo gracias al arsenal completo que se facilita al comienzo de cada modo. Toda la historia del juego gira en torno a la guerra como un negocio lucatrivo, con expresiones como "Compra armas, compra las mejores. La guerra es nuestro negocio" sugiriendo que estas podrán comprarse y mejorarse (dentro del juego, no con DLC) y que la campaña será una especie de *El Señor de la Guerra* ci-fi, pero sin Nicholas Cage. Meter a Cage habría sido injusto para los que aspiraran a GOTY 2013, ciertamente.

En definitiva, el juego se ve increíble. De algún modo, Guerrilla Cambridge ha sabido adaptar el motor de *Killzone 3* de PS3 a Vita sin que se note demasiado, y encima han añadido algunas cosas nuevas aprovechando sus características únicas. Estamos ante un juego que debe demostrar que Vita es una inversión sensata, con futuro y que puede recibir grandes producciones. No sabemos hasta qué punto conseguirá tales objetivos, pero ese "ven p'aca, chaval" quizá debiera dirigirse a smartphones y tabletas, sus auténticos enemigos en estos momentos.

"Su mundo de hilos y sus texturas de telas dejan con la boca abierta. Destila tanto amor que es imposible no sonreír con el más estúpido de los detalles"

Aunque disfrutamos con *Kirby's Epic Yarn*, es innegable que el juego era facilísimo. Esperamos que la transición de personaje y plataforma hagan el juego algo más cercano a *Yoshi's Island*

Yarn Yoshi

CONCEPTO Yoshi vuelve a ser el protagonista en una historia hilada con amor y sacada de un libro de aventuras. Literalmente.

El pequeño planeta de Yoshi

Hemos tenido que esperar bastante para volver a jugar con Yoshi en una tele de salón. Nada menos que quince años ha tardado Nintendo en volver a dar un papel en solitario a una de sus mascotas más queridas.

Nintendo EAD ha cedido el honor a Good-Feel, el estudio responsable de la última aventura de Kirby allá por 2010, *Kirby's Epic Yarn*. En el primer material que se ha podido ver del juego, el mensaje era claro: "un fantástico mundo de hilos y lleno de belleza", y ciertamente es un resumen fidedigno de lo que muestra el juego.

Yoshi, como suele, podrá echarse cualquier cosa a la boca gracias a su lengua extensible, aunque esta vez para conseguir poderes y habilidades. Y aunque los mundos comienzan estando tan solo delineados con hilo, determinados objetos convertirán al dinosaurio en un personaje en tres dimensiones mientras miramos como tontos ante esa cosa tan "cuqui". Los enemigos explotan en hilillos al saltar sobre ellos, y aunque no se han visto demasiados, lo más probable es que los entornos también reaccionen a nuestras travesuras, como en el juego de Kirby. Resulta extrañamente satisfactorio poder arrastrar una plataforma tirando de un hilo, jugando con la composición del escenario a nuestro antojo.

Sin Baby Mario en el horizonte, parece que estamos ante un heredero directo de *Yoshi's Story*, aunque su enfoque parece más plataformero y menos centrado en la recolección. El director original de la serie, Takashi Tezuka, está ejerciendo como supervisor, por lo que nuestra fe en que *Yarn Yoshi* será fiel al dinosaurio, se distanciará de los errores de *Kirby's Epic Yarn* conservando su estética e incluirá gran variedad de pantallas y una historia anecdótica que sirva como excusa para resolver puzles.

De todos los personajes de la plantilla Nintendo, Yoshi es quizás el que más se adapta a este tipo de estética. *Yoshi's Story* ya apostaba por los metaespacios, metiendo el juego en un cuento y con transiciones entre páginas. Tenemos ganas de ver qué hacen con un mundo hecho de telas

Pese al lento comienzo de Wii U, parece que la compañía no se ha dado por vencida con los lanzamientos. Emplear un personaje querido por jugadores más veteranos es una buena forma de volver a captar la atención de viejas audiencias. Su reconocible diseño lo hará también atractivo a los más novatos, por lo que quizá aquí tengamos un problema a solucionar por el estudio. Por aquí esperamos que Nintendo salga de su zona de confort y de juegos excesivamente fáciles, como lo fue *Kirby's Epic Tarn*.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Good-Feel
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1

Perfil del dinosaurio

Existen pocos personajes como Yoshi, que cada vez que se ha puesto a Mario en la chepa han protagonizado una maravilla dentro del medio. *Super Mario World* aún está por superar, *Yoshi's Island* era precioso y una vuelta de tuerca única y *Super Mario Galaxy 2* demostró que Nintendo aún sabe hacer maravillas con un fontanero gordo y un dinosaurio vegetariano.

Historial preshistórico

Yoshi Touch & Go
2007 [DS]
Super Mario 64 DS
2004 [DS]
Yoshi's Story
1997 [N64]
Super Mario World 2: Yoshi's Island
1995 [SNES]

Apogeo

¿Qué hubiera sido de Mario si aquel día en esa pequeña isla dentro de su mundo no hubiera descubierto a cierto carismático dinosaurio?



Arriba: *Yarn Yoshi* explota bien Wii U. Se ha echado de menos el personaje, pero verle tan pronto y presumiendo de potencia es una alegría. Izquierda: Es imposible no quedarse mirando estos primeros planos del juego. La textura, lo bien que le sienta al personaje, todo arranca una sonrisa.



TERRITORIO DESCONOCIDO

ZOMBIES. MUERTE. APOCALIPSIS. INDAGAMOS EN THE LAST OF US. ¿DEJA NAUGHTY DOG DE LADO LA AVENTURA DESPREOCUPADA?

Naughty Dog se ha visto en una situación delicada conforme el ciclo vital de PlayStation 3 llega a su conclusión. Armada con una flamante nueva IP, el estudio se prepara para distanciarse de la sombra de Nathan Drake y moverse a territorio desconocido con *The Last Of Us*.

Así, el estudio se separa aun más de sus raíces plataformeras y lleva a los jugadores a un mundo totalmente apocalíptico en un intento por difuminar aún más los límites entre el cine de éxito y los juegos Triple A. En los últimos años, la industria ha afianzado el terreno creativo común entre cine y videojuegos, y los desarrolladores siguen batallando en torno al equilibrio que triunfe entre interacción y narrativa.

Hemos visto cómo esa balanza se inclinaba, según el caso, a uno u otro lado. Cuando los juegos deciden sumergirse en la narrativa, los desarrolladores tienen que hacer sacrificios jugables. Por desgracia, es siempre la mecánica la que sale perdiendo, y el término 'juego cinemático' acaba siendo un eufemismo de 'película interactiva': algo más cerca de *Dragon's Lair* que de una obra maestra de la sinergia audiovisual.

Heavy Rain, de Quantic Dreams, supuso un punto de no retorno en ese sentido, planteando un thriller criminal al estilo *Seven*, aunque fallaba a la hora de conceder a los jugadores el control del mundo concebido por David Cage. *Uncharted* tenía problemas análogos. Aunque triunfaba al capturar la atmósfera pulp y los majestusos homenajes a la cultura aventurera de los *Indiana Jones*, el énfasis en cinemáticas palomiteras suponía un apalancamiento en un terreno más seguro que el explorado en *The Last Of Us*.

Éste es el intento de Naughty Dog de crear un argumento algo más maduro. También supone una decisión arriesgada para el estudio, ya que se desmarca de lo que se espera de él, tal y como ya ha hecho otras veces en el pasado. El equipo de Santa Monica aún es esclavo de los juegos con historias elaboradas, pero *The Last Of Us* sustituye el humor zumbón por un argumento inquietante.



DISEÑO RICKY CAMBIER

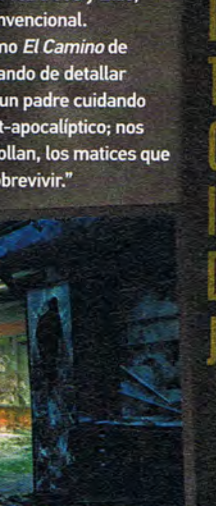
Al hablar con el diseñador Ricky Cambier, resulta sencillo ver el cambio entre las influencias que marcaron *Uncharted* y las que han inspirado esta nueva IP: "Hay muchas, tanto en ficción como en no-ficción. Nos ha influenciado *No Es País Para Viejos* (parcialmente, en el aspecto y el tono de desesperación de la historia). También nos han influído historias acerca de plagas que devastan la sociedad y, por supuesto, la serie *Planeta Tierra*, que ha sido primordial a la hora de configurar el juego."

Es complicado imaginar un mundo en el que se combinan *Planeta Tierra* y *No Es País Para Viejos*, pero *The Last Of Us* lo consigue, ya que está ambientado en las postrimerías de un desastre diferente al que estamos habituados a contemplar. Dos décadas después de que un hongo de la especie cordyceps se haya expandido por la Tierra matando a millones de personas, la Naturaleza está recuperando poco a poco las ciudades. Aunque el argumento suena a fantasía, es una historia basada en una escalofriante realidad: Naughty Dog se inspiró en el episodio 'Junglas' de *Planeta Tierra*.

"El punto de partida existe en la Naturaleza, el hongo cordyceps es real: es capaz de controlar las mentes de los insectos. Desarrollar una historia que resulta plausible en cierto sentido es muy interesante," señala Cambier. Aunque en realidad el hongo solo ataca a insectos, *The Last Of Us* explora la idea de que empiece a hacerlo en humanos, y el impacto destructivo que podría tener en la sociedad: similar a la Peste Negra del s. XIV.

En este mundo se desarrolla una historia de supervivencia desesperada en un núcleo familiar. De nuevo, parecen temas que no encajan, pero cuando vemos por primera vez a Joe y Ellie, queda claro que esta no es una aventura convencional.

"Algunas influencias son muy obvias, como *El Camino* de Cormac McCarthy," afirma Cambier, terminando de detallar qué ha inspirado el juego. "Es la historia de un padre cuidando de su hija y sobreviviendo en un mundo post-apocalíptico; nos centramos en el tipo de relación que desarrollan, los matices que tiene y cómo necesitan que ésta sea para sobrevivir."



"LA INFLUENCIA DE JOEL EN ELLIE SERÁ TAN PODEROSA COMO LA INFLUENCIA DE ELLIE EN JOEL"

El mundo de *The Last Of Us* se desmorona. Los últimos bastiones de la humanidad están en zonas en cuarentena, a salvo de los infectados y de los criminales que deambulan por los inmensos espacios abiertos de América. Pero la paranoia reina entre los supervivientes: la asfixiante ley marcial del ejército de Estados Unidos obliga a todo el mundo a someterse a continuos escrutinios, y con la población reduciéndose a un ritmo imparable, el futuro de nuestra especie corre peligro. Aunque no son familia como tal, Ellie, de catorce años, es como una hija para Joel, que quiere sacarla de una opresiva zona de cuarentena antes de que sea muy tarde... aunque fuera les estén esperando todo tipo de peligros y unos cuantos infectados.

Estamos preparados para jugar por primera vez a *The Last Of Us*. La única orientación que se nos da es la siguiente: esto no es *Uncharted*. Después de treinta segundos de juego, estamos completamente convencidos de ello; nuestro Joel da sus primeros pasos en las desoladas calles del centro de Boston, convertidas en una jungla, y acaba adentrándose en un bloque de oficinas que está hecho polvo.

The Last Of Us es un juego de una belleza tremenda, pero está lejos de los vastos desiertos y las preciosas junglas de *Uncharted* o *Crash Bandicoot*. Aquí hay cierta sensación de amenaza constante; la belleza de la Naturaleza sin domesticar contrasta con el peligro que acecha detrás de cada sombra.

ESTE MUNDO, DEVASTADO POR LA FURIA DE LA NATURALEZA, TIENE UN ASPECTO FANTÁSTICO, PERO PRONTO TE CENTRARÁS EN LOS PELIGROSOS INFECTADOS Y LO EXTREMO DE LA SITUACIÓN.



■ Naughty Dog ha desarrollado un sistema de IA dinámica llamado 'equilibrio de poder' que dificulta el combate cuando Joel pierde el control de las situaciones. No te sorprendas si llegas a oír a Ellie gritar de terror desde la distancia.

La considerable ambición del estudio es evidente, incluso aunque ya se ha confirmado que el juego no aterrizará en la recientemente anunciada PlayStation 4. De hecho, esa idea ni siquiera se consideró. "Es el final de este ciclo de consolas, pero aún estamos exprimiendo el hardware," dice. "Intentamos que sea evidente para los jugadores: la PS3 aún es una máquina excepcional. Incluso a estas alturas del desarrollo estamos encontrando nuevas formas de exprimirlo." Y añade: "Es divertido indagar en formas de manipular la tecnología a nuestro favor según las necesidades del juego… y hacerlo de formas que aún no se han visto en la industria del videojuego. Por ejemplo, es un mundo donde no hay electricidad, así que tenemos que analizarlo y preguntarnos '¿Cómo iluminamos los entornos?' Y eso nos lleva a reescribir por completo el motor de iluminación, lo que a su vez nos va a llevar a que el juego tenga un aspecto muy diferente al de cualquier otro juego de Naughty Dog."

La belleza inicial de Boston pilla al jugador con la guardia baja justo antes de que se revele la auténtica escala del juego. El sonido de la lluvia empapa los sentidos cuando cae en las calles abandonadas, repiquetea en los coches y golpea las ventanas del edificio de oficinas donde estamos. La extraña sensación de paz es rota por un ruido que llega desde los pisos superiores.

Con la introducción de los enemigos (y el combate) llega la única comparación con los *Uncharted*. El punto de vista es clásico de Naughty Dog (tiroteos con cámara por encima del hombro, cuerpo a cuerpo frenético e importante papel para los escenarios), pero en un formato más áspero. Cuando los infectados entran en acción (solo hemos conocido a dos tipos: Runners and Clickers) nos hubiera gustado heredar alguna habilidad más del Sr. Drake. Dicho de otro modo, este mundo es despiadado y terrorífico, y el combate no hace sino subrayarlo.

"*The Last Of Us* va a ser el primer juego con calificación para adultos de Naughty Dog, y se nota en parte del contenido

VIAJE ÉPICO

■ Neil Druckmann afirma que este va a ser el juego más largo de Naughty Dog. Aunque mucha cantidad de algo bueno siempre es una excelente noticia, sabemos que los juegos muy guionizados corren el riesgo de hacerse pesados. Cambier cree que, con todo, va a ser un viaje que valdrá la pena recorrer: "Será gracias a las relaciones que se establecen entre los personajes, especialmente la de Joel y Ellie, pero también las que se tienen con el resto de los personajes. Y según explorábamos esas relaciones y pasábamos tiempo con esos personajes… acabamos averiguando que consumían más tiempo de juego del que esperábamos."

CORDYCEPS: EL HONGO ASESINO

Naughty Dog se ha esforzado para que todas las facetas de The Last of Us tengan una base auténtica. Eso incluye la plaga que ha diezmado la población de la Tierra: el Ophiocordyceps unilateralis, un sorprendente, aterrador y curioso hongo parasitario que existe en el mundo real. Revisamos sus características reales y descubrimos algunas pistas acerca de cómo puede aterrorizar a los supervivientes de The Last Of Us

1: INFILTRACIÓN

■ Las corrientes de aire transportan esporas con el primer neuroparásito, que se deposita en un huésped y se infiltra en su sistema nervioso central. Éste, entonces, conduce a la víctima a un área densamente poblada, asegurándose la propagación.

2: MUERTE

■ El huésped vive bajo el control del hongo un tiempo (sufriendo movimientos involuntarios y convulsiones muy agresivas), hasta que el parásito absorbe sus órganos funcionales y mata al huésped.

3: CONTAGIO

■ Moviéndose por el cuerpo hueco y sin vida, el parásito acaba atravesando el cráneo hasta llegar a lo alto de la cabeza y, de nuevo, expulsa esporas al exterior. Los organismos en un radio cercano son susceptibles al contagio y se multiplican las bajas.

que hemos decidido explorar con él," afirma Cambier, cuando le preguntamos por los aspectos más aterradores de su creación más reciente. "Cuando empezamos, queríamos indagar en esas cuestiones. No sabíamos exactamente a dónde nos dirigíamos (solo teníamos algunas ideas), y cuando empezamos a darnos cuenta, vimos que para poder contar la historia en toda su complejidad habría que acercarse a algunas zonas oscuras. Porque al hablar de la caída de la sociedad y del hombre te das cuenta de que tienes que hablar de gente que está dispuesta a llegar al límite. Las decisiones que toman son muy distintas de las que tomarían en el presente."

Cuando ves a un Runner (Corredor) lanzarse hacia ti, ves claro que a la Humanidad no le quedan muchas esperanzas. Los Runners son humanos aún en fases muy primitivas de la infección: pueden verte y oírte, pero se comportan de forma completamente salvaje. Una vez que cargan contra ti recibes un torbellino de puñetazos, y como no liquides rápido al primero, el ruido atraerá a un grupo mayor que te superará fácilmente.

Las luchas son brutales y es fácil morir en ellas. Joel tiene que emplear todos los medios a su alcance para sobrevivir. La munición es escasa, así que los ladrillos y cuchillos caseros se convierten en las principales armas. Puedes combinar distintos filos para crear estos últimos, ya que encontrarás por todas partes material cortante en abundancia.

Golpear con un ladrillo en los morros de un Runner por primera vez no es una experiencia agradable. Su cara se deforma, el ladrillo se hace trizas y la sangre empapa las manos de Joel ante la mirada horrorizada de Ellie. El contexto de esta violencia propicia una sensación de incomodidad, sin duda alguna. El ladrillo se deshace después de unos pocos golpes, por lo que no sirve para encargarse de múltiples enemigos. Incluso los cuchillos y puñales caseros tienen solo tres usos antes de quedar inservibles del todo, y los mismos elementos que usas para crear esas armas desechables pueden reciclarse como vendajes después de los combates. La escasez de recursos crea un sistema dinámico de elecciones y recompensas: ¿das más importancia a la potencia de combate o a la supervivencia?

Aunque Joel tiene armas de fuego a su disposición, y desde luego no son una ayuda desdeñable, la usualmente fiable perspectiva de cámara encima del hombro es engañosa. Las heridas de bala, incluso las que impactan en la cabeza, rara vez ocasionan la muerte. Apuntar es un movimiento más torpe y pesado que en *Uncharted*, y cuando los Clickers aparecen, el ruido se convierte en tu auténtico enemigo.

Aunque Ellie puede echar una mano cuando las cosas se ponen crudas, no le gusta implicarse demasiado en la acción.

"Ellie es ante todo una chica de 14 años: te sorprenderá a menudo, pero también la tendrás que socorrer a menudo"

Los Clickers usan el sonido para escanear sus alrededores, emitiendo un sonido seco y breve con el que ubican a Joel (y con el que hacen que manches los pantalones si lo oyes al explorar escenarios desiertos). El hongo cordyceps ha corrompido hasta el extremo el cuerpo del huésped, desbordando y destrozando su rostro y cegándolo por completo. Si atrae a un grupo de ellos, Joel está muerto; de hecho, un solo Clicker apareciendo en el caos de un combate es un obstáculo insalvable, y acabarás viendo cómo sus enormes mandíbulas revientan el cuello de tu personaje.

Por suerte, Joel tiene su propio y particular sexto sentido para guiar a Ellie a través del horror. Años rapiñando armas y objetos por ambientes desolados le permiten analizar los sitios por los que se mueve. Localizará rápidamente a los enemigos y podrá eliminarlos uno a uno en silencio para controlar en todo momento la situación. Puede lanzar botellas o ladrillos para distraerlos, aunque cualquier situación, en todo momento, puede convertirse en un combate a vida o muerte. La primera vez que nos enfrentamos a más de un enemigo quedamos impactados de ver la furia con la que se desarrolla el combate. Blandimos las armas que teníamos y golpeamos a los enemigos con todo lo que podíamos, mientras que Ellie se ocultaba en una esquina cercana. Suficiente para obligarte a parar a tomar aliento al terminar.

Con una chica de 14 años al lado, la acción directa contra los infectados puede no parecer muy buena idea a la hora de actuar, pero la introducción al personaje de Ellie demuestra que es dura y resolutiva. Juega un papel primordial en *The Last*

Se ha dicho poco acerca de cómo el virus se ha propagado por el mundo de The Last Of Us, pero las capturas muestran a supervivientes deambulando con máscaras antigás.



Aunque estemos al final de esta generación de consolas, lo último de Naughty Dog es el juego con mejor aspecto de su carrera.

"Estamos usando nuestra experiencia como desarrolladores de juegos de acción para construir un mundo oscuro y agresivo"

Of Us, ayudando a Joel a arrastrarse hasta zonas inaccesibles y escurriéndose por rincones solo accesibles para alguien de su tamaño. Por supuesto, el jugador no tarda en encariñarse con Ellie, que se convierte en una ayuda de vital importancia. Naughty Dog tenía claro que no quería convertirla en un personaje al que simplemente había que escoltar por la ciudad; en vez de eso, la chica interactúa con los escenarios de forma independiente, con una IA que reacciona a todo de forma impresionante.

Nuestro objetivo era construir una relación con cierta sustancia, así que introdujimos objetivos en la historia que hacen que cuentes con ella como si fuera un compañero," dice Cambier acerca de qué hace funcionar a Ellie en este contexto. "Y cuando comienzas a hacerlo, no sabes hasta dónde puede llegar, lo que te hace desear explorar esa cuestión... Todos estamos familiarizados con las misiones de escolta y cómo te sacan del juego. Uno de nuestros objetivos más claros era hacer de Ellie alguien que va contigo y puede cuidar de sí misma la mayor parte del tiempo, pero que también tiene un lado vulnerable. Es alguien que solo ha conocido este mundo, así que su perspectiva sobre él es distinto a la tuya, y también es una chica de 14 años, así que aunque a veces te sorprenda, a menudo necesitará tu ayuda." Aunque Cambier enfatiza cuidadosamente todo el trabajo que el estudio ha puesto en desarrollar al personaje y su IA, subraya hasta qué punto han intentado distanciarse de las típicas misiones de escolta que han plagado juegos como *GoldenEye* en el pasado. De hecho, cuando preguntamos a Cambier qué preocupa a Naughty Dog acerca de lo que pensarán los jugadores cuando vean a Ellie interactuar de forma independiente con este mundo por primera vez, recibimos una respuesta clara: "Las misiones de escolta, sin duda, porque conllevan muy a

Joel usará toda su experiencia como contrabandista en el mercado negro para mantener a Ellie a salvo y conducirla a la seguridad que ofrece el grupo de resistencia The Fireflies.

menudo una sensación de carga. Y hemos pasado mucho tiempo asegurándonos de que Ellie no se perciba como una carga. Es una ayuda."

Y en este mundo vas a necesitar toda la ayuda que seas capaz de conseguir. Aunque no terminamos de ver su funcionamiento completo en la demo, Ellie puede moverse con más agilidad que Joel, abrir nuevas zonas para moverse en el combate y recoger munición. Nuestra partida transcurría aproximadamente una hora después del comienzo del juego, así que no vimos esta característica concreta en funcionamiento, del mismo modo que no la vimos implicada en un combate.

Mientras que ascendemos cuidadosamente por el edificio de oficinas, limpiando de enemigos las distintas estancias y buscando todo tipo de objetos (y localizando cosas como escopetas sin munición) es fácil hacerse una idea de qué quiere Naughty Dog que sea *The Last Of Us*. El estudio está consagrado a realizar juegos completamente dirigidos por la historia, y con esta nueva IP parecen haber aproximado más que nunca antes los medios narrativo e interactivo. *The Last Of Us* es increíblemente cinematográfico, pero no a expensas de la mecánica, lo que sin duda crea una experiencia de juego completamente nueva.

Dudamos de calificar el juego como un 'survival horror'. Aunque el juego no es del todo diferente a un *Resident Evil* o un *Silent Hill*, no recurre a sustos baratos para mantenerte en tensión: lo consigue gracias a su construcción del suspense, excelente diseño sonoro y combate aterradoramente visceral. Cambier nos cuenta que Naughty Dog lo ha etiquetado como 'action survival', denominación que nos gusta aunque, si se populariza, nos preguntamos si tendrá un equivalente en nuestro idioma. "Hay elementos de terror, elementos de supervivencia y elementos de acción. Estamos aprovechando nuestra exitosa experiencia como desarrolladores de juegos de acción para crear un mundo oscuro y amenazador."

Aunque la demo que hemos probado estaba centrada en la acción, nos preguntamos si tendremos los elementos de exploración que siempre han caracterizado a los juegos del estudio. Boston tiene una pinta increíble, y cuando vemos a los edificios temblar y desmoronarse parcialmente, nos dan ganas de pasar horas deambulando por ellos. Y cuando volvemos a espacios abiertos, Naughty Dog nos regala algo de su famoso ingenio en los diálogos (aunque Joel no es un cachondo como Drake, conserva algo de su afilado sentido del humor). Todo ello, acompañado de una extraordinaria técnica de captura de movimientos, hace que *The Last Of Us* sorprenda por su acabado cinematográfico. Después de una breve sección con puzzles, acabamos en un callejón en el que no dejamos de oir pasos rodeándonos. Lo que sigue es una frenética persecución por las calles, acosados por los infectados, escasos de armas y munición, y que concluye cuando encontramos refugio, por los pelos, en un garaje. Así termina nuestra partida.

The Last Of Us, de aparición prevista en junio, es una oscura y tenebrosa visión de un planeta a punto de resquebrajarse por completo. Está muy lejos de lo que puedes esperar de una aventura de Naughty Dog, pero funciona como una perfecta ovación de despedida, con todos los honores, para el actual hardware de Sony.



CAPTÚRALO TODO

CREAR UNA EXPERIENCIA cinematográfica no se consigue solo metiendo una buena cantidad de presupuesto en el departamento de CGI; estudios como Naughty Dog, por ejemplo, son casi pequeños estudios de cine. Tienen sus propias instalaciones para la captura de movimientos y personal que se dedica solo a ello, pero... ¿afecta al modo en que se diseña el propio juego? Ricky Cambier dice que es justo al contrario: "Cuando trabajas con actores como Troy Baker (Joel) y Ashley Johnson (Ellie), estos comienzan a influenciar a los propios personajes, del mismo modo que cada diseñador de arte o sonido suman sus propias influencias, y sus voces se dejan notar en el juego. Neil Druckmann está en el departamento de captura de movimientos trabajando con ellos, dirigiéndolos, testeando distintas cosas de la misma manera que testeamos el juego. Creas una escena, trabajas con los actores y vas viendo cómo surgen las cosas. El actor tiene alguna idea o bien empiezas a darte cuenta de dónde quiere ir determinada escena. Yo diría que es el subtexto de la escena lo que acaba influyendo en el juego."



"Si veías un corro de diez tipos fumando cigarrillos y mirando fijamente a una máquina es que estabas en un arcade"

GREG RIZZER, VISCERAL STUDIOS

POR QUÉ ♥...

Ghouls 'N Ghosts

GREG RIZZER, VISCERAL STUDIOS

Mi juego favorito de toda la vida es el Ghouls 'N Ghosts *de Capcom... Mayormente porque era el primer port Sega Genesis que estaba bien hecho para consola. Era tan parecido que podía ir al arcade y pasarme el juego con una sola moneda, algo de lo que se podía presumir dada la alta dificultad del mismo. La razón por la que es mi favorito es porque me hacía sentir como una celebridad en el salón recreativo. En mis tiempos, eso era lo más. Si veías un corro de diez tipos que estaban de pie fumando cigarrillos y mirando fijamente a una máquina es que estabas en un arcade. Es un juego fantástico que me dio uno de mis mejores recuerdos como jugador. Me encantó haber sido parte de aquella época de los videojuegos antes de estar en la industria.*



PIRATA BUSCA SU BOTÍN

TRAS LAS CRÍTICAS Y LAS VENTAS MILMILLONARIAS DE LA TERCERA PARTE, UBISOFT HA DECIDIDO DAR UN GOLPE DE TIMÓN EN SU FRANQUICIA ESTRELLA. ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG MARCA EL INICIO DE UN NUEVO CICLO EN LA FRANQUICIA, CARGADO DE LOBOS DE MAR, ABORDAJES Y PIEL CURTIDA A BASE DE SOL Y SALITRE. EN GAMES™ HEMOS HABLADO CON SUS CREADORES SOBRE ESTA AVENTURA HACIA NUEVOS PUERTOS





EDWARD KENWAY demuestra que a su nieto ya le venía todo de familia. El ancestro del Connor de *Assassin's Creed III* es un corsario inglés (un sucio pirata para los españoles, entonces) y un Asesino, sí, pero también un "rompebragas" de primer orden, todo pelazo y mandíbula recia y testosterona marina: un fiestas caribeño, cambio muy bienvenido tras el "batmanismo" que se gastaba su Connor. Normal que nos enterásemos de su existencia antes de tiempo: a los de Ubisoft se les filtró por todas partes la existencia de *Assassin's Creed IV: Black Flag*, porque como todos sabemos, los piratas hacen lo que quieren.

Su creación obedece a todos los estereotipos del antihéroe: cargado de armas, espada ropera en ristre, cicatriz de malote que no desmejore su porte... Será que no somos los únicos que añorábamos el descaro de Ezio de Auditore da Firenze tras el festival deprimido que nos dio Connor. O eso ha debido pensar Ubisoft: todo en *Black Flag*, desde esa doble referencia del título hasta el porte del corsario aventurero, apunta a la ligereza y la aventura directa, algo en parte normal si consideramos que *Assassin's Creed III* cerraba un ciclo de historia densa como para best-seller de Dan Brown.

Así, la personalidad de Edward se ha diseñado como un cruce entre nuestro viejo Ezio y las partes soportables del propio Connor, pero más centrado en su propia carrera como terror de los mares que en la incesante lucha que vivimos entre Asesinos y Templarios.

Para empezar, su período histórico no le enfrenta a una tremenda tiranía que derrocar o terribles complots políticos. Estamos a principios del siglo XVIII (más o menos hacia 1716-18), en una región caribeña donde se libraba una guerra fría entre intereses económicos a golpe de abordaje a manos de unos tipos libres como el viento e inexorables como la marea. Porque, no nos engañemos, los piratas eran los James Bond del XVIII: egoístas, misóginos, inmorales y, por encima de todo, canallitas al servicio de su Majestad. Para rizar el rizo, Edward se mueve en los últimos días de gloria de ese período salvaje, jugando la carta crepuscular que tan bien le sentó a *Red Dead Redemption*.

Da gusto ver que Ubisoft se adentra en terrenos menos moralistas mientras introduce su franquicia en los procelosos mares de la entrega anual, dejando que la narrativa se mueva con la misma libertad de un Asesino entrenado.

"En realidad Edward no sabe quién o qué es", nos cuesta el director Ashraf Ismaïl durante un descanso en el desarrollo del estudio de Montreal. "Fue un chaval inglés que tuvo que pelear para salir de la pobreza. Como consecuencia, es un tanto egoísta y un poco imprudente, pero también un tío muy carismático. Cuando era un crío decidió hacerse marino y navegar hasta las Indias Occidentales, donde el canto de sirena de la piratería terminó por dominarle con sus promesas de fama, fortuna y gloria, irresistibles para su lado egoísta".

Será un encuentro casual con un miembro de la Orden de Asesinos el que cambie la vida de Kenway, haciéndole plantearse su identidad y el rumbo de su existencia. Y aquí es donde comienza la aventura. "Conoce a un Asesino al principio de la historia", prosigue Ismail, ampliando ese trasfondo. "Que decide entrenarle





■ Como siempre, Ubisoft Montreal es el estudio principal, pero cuenta con el apoyo de los equipos satélite de Annecy, Bucharest, Kiev, Montpellier, Quebec, Singapore y Sofia para cumplir fechas.



■ Ubisoft nos confirma que este juego será una interpretación pegada a tierra de la historia de la piratería, no otro subproducto Disney.



porque necesitan a alguien como él. Y aquí es donde Edward se topa con el Credo, que le provoca una profunda duda existencial: por un lado, el Credo es una filosofía desprendida que sólo quiere el bien del hombre; por otro, Edward pensaba que sólo quería fortuna y gloria, pero no importa cuánto consiga de ambas, no es feliz. Lo único que consigue es ver caer a la gente que está con él. Y su motivación principal es encontrar su lugar en el mundo".



NOS SURGE LA DUDA AQUÍ: QUE NOS DEJEN EMPEZAR CON UN EDWARD LIBRE Y AMORAL PARA ARREBATARNOS EL RON Y LA MALA VIDA QUE SON SINÓNIMOS DE SU ÉPOCA. Los jugadores se saben el código de honor del Asesino mucho mejor que Edward tras cinco juegos ya, y todo lo que nos han enseñado Robert Louis Stevenson y la Historia sobre los piratas y sus características de mala gente (homicidas, criminales, alcohólicos, ludópatas, dueños de loros...) contradice la ética Asesina.

Esta disonancia narrativa ha sido el principal obstáculo que se han encontrado Ismail y su equipo cuando escogieron el siglo XVIII como siguiente época durante el desarrollo de *Assassin's Creed III*. "Teníamos muchas dudas sobre la mezcla entre piratas y Asesinos", admite Ismail. "¿Es factible? ¿Cómo podrían convivir? Pero, desde una perspectiva puramente jugable... Bueno, utilizamos demasiado está expresión, pero *todo encaja*".

Vaya que si encaja. Las habilidades piratas de Edward, tras unos cuantos años de abordajes y duelos a caraperro le convierten en el candidato idóneo para aprender (mejor que sus predecesores). Dado que un pirata es, en esencia, un marino, lo de trepar y hacer el cabra para ellos se consideraba una jornada laboral cualquiera. ¿Sigilo? Muchacho, eran ladrones. Y el manejo de las armas era lo único que separaba la espuma del mar en la cara del nudo de la horca en el cuello. De paso, le daba a Ubisoft la excusa para desarrollar los momentos más atractivos de *Assassin's Creed III*: la navegación y las batallas navales.

"Nos encanta lo que conseguimos con *Assassin's Creed III*, pero no era más que el principio", señala Ismail, devoto de las secciones marítimas de su predecesor. "No dejaba de ser contenido opcional, así que sólo lo llevaron hasta donde fue necesario. Pero, para nosotros, el componente naval es tan esencial que hemos tenido que desmontarlo en referente al combate y la profundidad jugable".

Edward capitanea el Jackdaw, un navío mucho más robusto e impresionante que el galeón de Connor, 60 metros de eslora y 26 velas. Empieza como un peso ligero, con seis cañones para hostigar, pero podemos mejorarlo hasta el medio centenar de bocas, y añadirle minas y cañones de pivote para barrer cubiertas. Mientras que en *Assassin's Creed III* la mejora de la

PARA SABER MÁS

DESCUBRE TODAS LAS FACETAS DE AC

"*Assassin's Creed* es una gran marca ahora mismo", nos cuenta Ashraf Ismail cuando le preguntamos cuanta importancia tiene la ficción del universo expandido en el canon del juego. "Tenemos un equipo exterior que se encarga de gestionarlo, un grupo de diseñadores y escritores que se encarga de todo lo que sale bajo ese nombre, desde las historias en los cómics, hasta las novelas y las figuras. Este equipo se ocupa de todo, en especial de que las historias sean coherentes y que el metaarco de *Assassin's Creed* (porque hay uno, más allá de la trilogía) tenga sentido. Habrá más información, ya sea en cómic, o en Facebook, o con una app... Hay mucho que contar y lo haremos dentro y fuera de los límites de los juegos principales."





Mientras el 'todo encaja' reaparece unas cuantas veces más en la conversación, nos planteamos si es que Ubisoft le ha impuesto a Ismail una cuota de veces a esa expresión, pero no podemos negar que tiene razón en sus argumentos: el mundo del juego tiene que ser auténtico, realista y orgánico, lo que implica la ausencia de pantallas de carga. "Es de lo mejor que le ha dado *Assassin's Creed* al videojuego: los mundos con los que interactúas son mucho más profundos de lo que ofrecen otras sagas", avanza Ismail.

"Fue una de nuestras primeras decisiones: las secciones marítimas tienen que *encajar* sin fisuras con el resto, y eso lo teníamos claro desde el principio. Queríamos generar la sensación de que el Caribe fuese un único y enorme mundo, uno que resultase tan lógico y creíble como bello. Y sabíamos que necesitábamos implementar mecánicas que llevasen al jugador del mar a la costa y viceversa, y asegurarnos de que el flujo no se rompía, o que había que evitar que los mapas de ambas zonas se cargasen por separado, interrumpiendo la acción", resume el director.

nave tenía poca trascendencia, aquí será esencial para dominar los mares y sobrevivir a las cruentas batallas. Vemos, por ejemplo, como Edward saca su catalejo mientras evalúa el riesgo potencial de un buque versus el valor de su bodega. Y decide atacarlo arriando bandera negra. Empieza con una salva de artillería, dañando la nave lo suficiente para que la tripulación (que puedes reclutar por los tugurios más infames del Caribe) utilice sus ganchos de abordaje y una las naves para la carnicería cuerpo a cuerpo.

Ya lejos del timón, Kenway puede optar entre dirigir la batalla desde cubierta o unirse al abordaje y asaltar el bajel enemigo, completando metas generadas aleatoramiente, tales como cargarnos un número equis de enemigos o acabar con un miembro concreto de la tripulación. "Puedes lanzarte desde un cable de barco a barco. Puedes abrirte paso a tiros descargando tus pistolas. Puedes infiltrarte saltando al agua y trepando al barco desde la otra punta mientras la batalla sigue. Puedes trepar al mástil y saltar de palo en palo con tus habilidades de Asesino", se emociona Ismail, mientras prosigue su lista de posibilidades antes de detenerse para recuperar el aliento. "Tenemos el escenario perfecto para fundir en nuestras mecánicas todo lo que tienen los piratas con todo lo que aporta *Assassin's Creed*."

NO ERA UNA TAREA SENCILLA, TENIENDO EN CUENTA LA DESCOMUNAL ESCALA DEL PROYECTO, CON TRES LOCALIZACIONES PRINCIPALES EN TIERRA FIRME: LA HABANA, KINGSTON Y LA CAPITAL NO RECONOCIDA DE LA 'REPÚBLICA PIRATA', NASSAU. Ciudades indispensables para mantener los elementos tradicionales de la franquicia: saltos de fe a

■ Edward Kenway fue mencionado de pasada en una de las novelas derivadas del mito Assassin's Creed. En concreto en Forsaken, de Oliver Bowden, que se ambienta en la tercera parte. Allí nos cuentan que Edward colgo los aperos de pirata para convertirse en un honorable miembro de la Orden de los Asesinos.

"QUEREMOS ASEGURARNOS DE QUE SIEMPRE ESTÉ PASANDO ALGO EN EL OCÉANO, ALREDEDOR DEL JUGADOR. NO TENEMOS UN RITMO FIJO, PERO HAZTE A LA IDEA DE QUE CADA MEDIO MINUTO ESTARÁ PASANDO ALGO"
ASHRAF ISMAIL, UBISOFT MONTREAL

"HEMOS APRENDIDO MUCHÍSIMO DE CÓMO GESTIONA FAR CRY 3 EL DISEÑO DE MISIONES SIN TENER QUE QUITARLE LIBERTAD A LOS JUGADORES"
ASHRAF ISMAIL, UBISOFT MONTREAL

carros de paja que desafían la física de impactos, sexy parkour, puñaladas traperas... Y para añadir contenido y variedad, que hay mucho que ver en sus urbes. En total, tendremos unas 50 localizaciones a explorar, entre pueblos pesqueros, junglas, fuertes, ensenadas, ruinas mayas, islas desiertas y prominentes plantaciones. El jugador puede incluso explorar el fondo del mar con un lastre de buceo de la época. No habrá ningún momento de vacío o reiteración, uno de los principales problemas de sus antecesores, casi siempre limitados a una serie de tareas repetitivas en busca de coleccionables.

"Hemos trabajado muchísimo los contenidos, seguimos haciéndolo", nos cuenta Ismail, que tiene el juego todavía a medias. "Algo de lo que necesitamos asegurarnos es de que siempre haya actividad alrededor del jugador. No tenemos un ritmo fijo, pero más o menos cada medio minuto algo pasa. No es que obliguemos al jugador a interactuar con todo lo que ocurre, pero es una forma de motivar a los jugadores y tenerles despiertos: ya sea una tormenta, un evento de pesca con arpón o incluso bajeles de otras facciones peleando entre sí.

Siempre están pasando cosas. Estamos testeando el juego a fondo para asegurarnos de que la parte naval no sea aburrida o sin incidentes. Y, por supuesto, una vez que descubras una localización, podrás transportarte allí: preferimos dar a los jugadores la comodidad del viaje rápido, como hace *Skyrim*", añade. La comparación con la entrega de 2011 de *The Elder Scrolls* es pertinente, dada la escala del mapa, pero estas transiciones entre acción terrestre en sitios fijos y la libertad de explorar tierra y mar con libertad es una osadía que nos recuerda mucho al excelentísimo *The Legend Of Zelda: Wind Waker*.

"Es una nueva filosofía de desarrollo", musita Ismail. "Es algo que nunca se ha hecho en *Assassin's Creed*, contar con un mundo donde todos los puntos de interés estén conectados por mar, en vez de situados convenientemente al lado del otro. Nos ha llevado a repensar el comportamiento de los enemigos y las gentes dependiendo del tipo de localización, así como la implementación del sigilo. Ahora no tenemos una metrópolis muy poblada, sino selvas, o islas sembradas de cocoteros: ¿Cómo haces el sigilo ahí? Nos hemos planteado preguntas para las que ni siquiera sabíamos si había respuesta. Incluso el ritmo para el jugador es nuevo: ¿cómo vas de Kingston a La Habana, por ejemplo? ¿Cómo hacemos que sea fluido y entretenido al mismo tiempo?"



MIENTRAS LA CONVERSACIÓN SE ADENTRA EN LAS PARTICULARIDADES DEL COMBATE NAVAL, COMO LA INTERPRETACIÓN DE TRAYECTORIAS DE LA ARTILLERÍA O LA IMPLEMENTACIÓN DEL APUNTADO LIBRE EN COMBATE (TOMANDO PRESTADO BASTANTE DE LOS PEGATIROS EN TERCERA PERSONA), NOS QUEDA CLARO QUE UBISOFT ESTÁ ANSIOSA POR DEMOSTRAR CÓMO HAN REINVENTADO EL JUEGO Y SUS HABILIDADES. Casi todos hemos criticado por simplificar en exceso (o 'agilizar', como lo llama el estudio) tanto los asesinatos como el combate según progresaba la serie, hasta culminar en momentos tan huecos como el del año pasado, con cierta persecución a través de un navío en construcción como síntoma de todo lo que iba mal con la serie. Ismail reconoce ese giro hacia la acción más cinemática en vez de hacia la habilidad del jugador, pero expresa su firme propósito de

LA SAGA NAVEGA HASTA LA NUEVA GENERACIÓN

LO QUE HAY QUE ESPERAR DE BLACK FLAG EN LAS NUEVAS CONSOLAS DE SONY Y MICROSOFT

No es la primera vez que Ubisoft saca entregas para dos generaciones al mismo tiempo, aunque la editora ha dejado claro que, en este caso, se trata en esencia del mismo juego. "Nos estamos centrando en lo que supone *Assassin's Creed IV* como experiencia jugable", señala el director Ashraf Ismail, antes de reconocer ciertas mejoras visuales para las nuevas consolas. "Tenemos un equipo de programadores y artistas técnicos que están exprimiendo al máximo la apariencia de la nueva generación. No puedo ser imparcial, pero se ve de maravilla: el Caribe en las consolas nuevas es impresionante. Y también vamos a prestar atención a las características futuras de las consolas. Tenemos unas cuantas sorpresas para estas máquinas".



ESA TROPA

BUCEAMOS EN LAS BIOGRAFÍAS HISTÓRICAS DE LOS DESPIADADOS REBELDES QUE APRECERÁN EN ASSASSIN'S CREED IV

BENJAMIN HORNIGOLD 1715-1718



■ **PROMINENTE PIRATA** de la época, la biografía de Benjamin Hornigold tiene los huecos suficientes para convertirle sin problemas en un agente Templario. Llegó a gobernar una flota de cinco navíos piratas, saqueando mercantes según le venía en gana desde la tropa de su balandro de 30 cañones, el Ranger. Fue aliado de Barbanegra y, para evitar la horca, traicionó a los suyos y se dedicó a cazar a sus antiguos compañeros. Murió al naufragar su barco en 1719, durante un huracán.

ANNE BONNY 1719-1720



■ **UNA DE** las escasas piratas de su tiempo, Anne Bonny se hizo un nombre tras casarse con otro pirata, James Bonny. Tuvo un lío con John 'Calico Jack' Rackham, donde descubrió que uno de sus tripulantes, Mark Read, era otra mujer travestida y fue condenada a la horca Bonny fue indultada y hasta ahí sabemos.

EDWARD 'BARBANEGRA' TEACH 1716-1718



■ **EL MÁS** famoso pirata de los siete mares y uno de los que más vamos a ver en *Assassin's Creed IV*, aliándose con Edward Kenway durante la trama. Poco más nos han querido decir sobre su papel en el juego, pero para el director Ashraf Ismail, presentar a personajes reales supone una oportunidad de despejar unos cuantos mitos. "Personalmente, lo más interesante que he sacado de la investigación son los personajes históricos", nos cuenta sobre la preproducción. "Un tío como Barbanegra, por ejemplo... Creo que todo el mundo tiene una idea equivocada de quién era Barbanegra. Su leyenda se ha deformado casi hasta lo caricaturesco pero, si miramos en la Historia, nos encontramos a un tipo muy brillante, con una actitud y predisposición ante la vida muy distinta de la que nos han contado"

JACK 'CALICÓ JACK' RACKHAM 1717-1720



■ **RACKHAM ES** recordado por diseñar su Jolly Roger (la bandera pirata): una calavera con dos espadas cruzadas, que ayudó a hacer popular el mito pirata. Lo de Rackham fue siempre salvaje, desde el saqueo a veleros hasta la captura de enormes mercantes. Le pillaron en 1720. Anne Bonny le despidió en su celda antes de la horca con la frase "si hubieses luchado como un hombre, ahora no morirías como un perro". Pero tronca...

CHARLES VANE 1716-1719



■ **CHARLES VANE** se hizo famoso por atacar naves inglesas y francesas por igual. Se convirtió en el líder de los piratas que rechazaron el perdón del rey para volver a la vida recta y monto una alianza con Calico Jack, Barbanegra y Edward England. Se hizo con el control de Nassau en 1718, antes de atacar un buque de guerra francés: una osadía que le costó un motín a bordo.



■ *Black Flag* parece guiado por el mismo sentido de la aventura que *Far Cry 3*, con misiones secundarias más centradas en descubrir y explorar que en seguir flechitas por un mapa.

“QUEREMOS QUE EL JUGADOR TENGA CLARO QUE PUEDE ASESINAR A SU MANERA, ASÍ QUE AHORA LE VAMOS A LLEVAR MENOS DE LA MANITA”
ASHRAF ISMAIL, UBISOFT MONTREAL

volver a los asesinatos abiertos de sus inicios. “El salto adelante que hemos dado con *Assassin's Creed IV* pasa por recuperar esa labor que suponían los asesinatos en el original”, afirma. “Buscamos darle al jugador la garantía de que podrán usar cualquier mecánica y herramienta disponible para llevar a cabo sus metas. Los preparativos son mucho más abiertos: presentamos al enemigo, lo soltamos en un nivel interesante y, simplemente, le pedimos al jugador que acabe con él como mejor vea”.

AYUDA BASTANTE LA NATURALEZA MARÍTIMA DEL ESCENARIO: OFRECE MUCHAS ZONAS DE INTERÉS, PERMITIENDO UNA BIENVENIDA LIBERTAD CREATIVA A LA HORA DE AFRONTAR EL DISEÑO DE NIVELES. “Tenemos unos cuantos objetivos con los que acabar, así que dónde les situemos ayuda a impulsar distintas mecánicas”, explica Ismail. “Supón que tenemos un objetivo, en la jungla, algo que te empuja a optar por el sigilo, porque son zonas de bastante peligro. Ahí lo tienes, el entorno definiendo la aproximación, pero sin obligar necesariamente al jugador, que puede optar por la manera que mejor le venga. En este punto, lo más importante es testear a fondo. Hacemos pruebas de cada misión y cada asesinato para asegurarnos de que el público no sólo entiende lo que hay que hacer, sino que también dispone de las herramientas para hacer lo que *quiere* hacer. Hemos aprendido mucho de cómo gestiona las misiones *Far Cry 3* sin quitarle la libertad al jugador. De hecho, tenemos a varios desarrolladores del juego en nuestro equipo, así que su aportación nos viene muy bien”.

Lo de *Far Cry 3* tal vez se nota más en ciertas preferencias estilísticas, que ojalá incluyan la posibilidad de que Kenway le parta los dientes a un tiburón a puño bruto. Y, en general, en que *Black Flag* resulta menos solemne que sus predecesores, recreándose en las aventuras de su grupo salvaje de inadaptados. “Porque no hay juego de piratas posible sin una pelea de bar, ¿no?”, se ríe Ismail mientras reconducimos la conversación hacia Kenway y cómo *encaja* en este mundo. “Nos hemos tomado cierta libertad con las reglas de los Asesinos. Los jugadores, al ser piratas, podrán asaltar cualquier barco que vean, por ejemplo. Edward no tiene el entrenamiento ninja completo de la Orden, pero es muy efectivo y brutal, porque lleva media vida en batallas y peleas. Y sí, puede pelear sucio. Tenemos un combate mano a mano que se acerca mucho a lo que pensamos que haría un pirata, un boxeo callejero muy directo. La personalidad de Kenway no va a cambiar, pero sí su filosofía vital”, prosigue Ismail. “Nos emociona ver el desarrollo de un personaje. Creo que la gente se ha llevado la impresión, por el tráiler, de que es osado y gallardo, pero también imprudente. Pero hay mucho más en su persona, vive una lucha interna según avanza la historia, algo que nos entusiasma como desarrolladores: nos da mucho espacio para aportar nuestro punto de vista y desarrollar tanto el aspecto jugable como el narrativo”



EL TRASFONDO HISTÓRICO TAMBIÉN DA LIBERTAD A LA HORA DE ESCOGER CIRCUNSTANCIAS REALES, Y ESO SIN MENCIONAR QUE LA AMBIGÜEDAD QUE RODEÓ A LA MUERTE DE VARIAS FIGURAS CLAVE DE LA ÉPOCA HA PERMITIDO AL ESTUDIO GESTIONAR LOS ASESINATOS A SU MANERA. “Cuando empezamos, sabíamos que queríamos recrear la piratería



■ Ubisoft ha implementado puntería manual, tanto para satisfacer a los fans de los tiros en tercera persona como para aplacar las críticas sobre la poca libertad del jugador.

del siglo XVIII de manera creíble", explica Ismail. "Y, según comenzamos a estudiar a los protagonistas y sus hechos, descubrimos que había eventos que ni imaginábamos. La fuga de Nassau, por ejemplo. Durante un tiempo, Nassau fue un santuario pirata, hasta que llegaron los ingleses y lo conquistaron, mientas un puñado de piratas escapaba como si fuese una peli de Michael Bay: haciendo estallar media ciudad. Eso pasó. Eso sucedió en el mundo real".

Ismail evita darnos más información sobre hechos específicos. En concreto, sobre el papel de los Templarios en la historia, en parte porque el juego sale este año y los de marketing no quieren soltar prenda. Por supuesto, nos asegura que la aparición de los Templarios *encaja* con la narrativa de *Black Flag*.

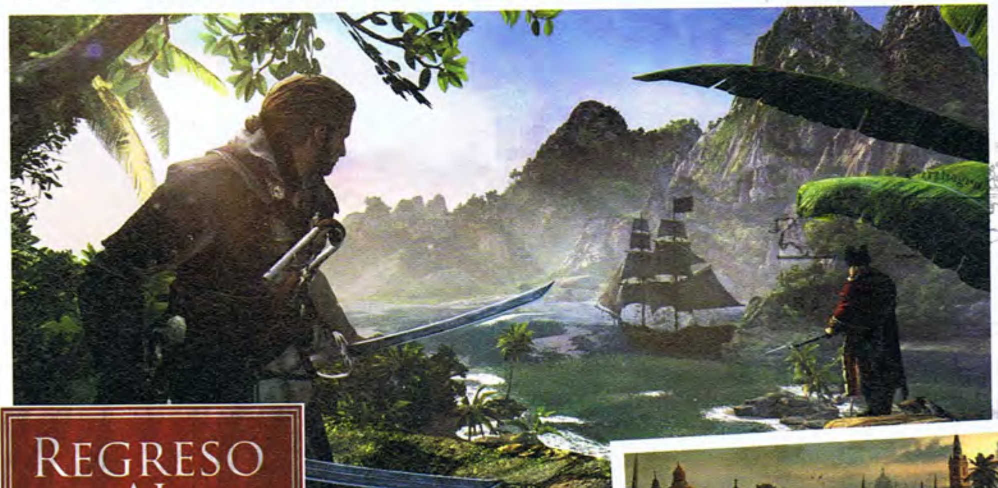
"Una de las cosas que siempre hacemos cuando elegimos un período histórico es buscar épocas turbulentas en las que podamos meter el conflicto Asesino-Templario", nos cuenta. "En este caso, tenemos un grupo de hombre sin ley, en una época anárquica, según se apartan de sus imperios, de las patentes de corso de los británicos, los franceses y los españoles, y deciden crear su propia república. Son tiempos de intriga política y enfrentamientos incesantes entre los principales imperios, no es muy complicado ver dónde encajan los Templarios. Siempre han intentado controlar el mundo y el desarrollo de la Humanidad, así que no, subirlos a bordo no ha sido difícil. Asegurarnos de que Edward se encuentra y asesina a las figuras históricas adecuadas... Eso *sí* ha sido un poco difícil".

De sus risas entresacamos que ha sido bastante más complicado de lo que nos cuenta, pero nos queda bastante claro que se ha dedicado al realismo de la época, antes que a la pose rockera de Jack Sparrow o los doblones y loros parlantes de Robert Louis Stevenson. "Pensábamos que todavía nadie ha contado una versión creíble de la historia en esta era", explica. "Es una de las razones primarias tras nuestra elección. La cultura siempre ha presentado una visión romántica de la piratería y nos quedaba la sensación de que nadie se ha esforzado en contar una historia realista antes".

Así que se trata de educar a los jugadores en las realidades de una era mal representada. ¿Algo así? "'Educar' es casi una palabrota", se ríe Ismail. "Pero, siendo honestos, la Historia es un componente básico de *Assassin's Creed*: la saga siempre necesita algo que despierte el interés del público sobre sus hechos. No voy a decir que estemos enseñando una asignatura, sino que nos encantaría poder mostrar a los jugadores algo lo bastante creíble como para que les pique el gusanillo e investiguen".

Porque se trata de jugar, ya sea rescatando tesoros submarinos o rompiendo sillas en tugurios; arponeando ballenas o explorando junglas acabando con villanos históricos: difuminar la línea entre hecho y ficción es la especialidad inimitable de *Assassin's*. Y no dudamos que lo harán de manera que *todo encaje*.

■ Los equipos de *Assassin's Creed III* y *Black Flag* trabajaron juntos durante cinco meses para encargarse de las bases del aspecto naval del juego, antes de ir cada uno por su lado. El equipo de Ismail lleva un año expandiendo esos hallazgos hasta convertirlos en un juego de mundo abierto.



REGRESO AL FUTURO

UBISOFT EXPLICA CÓMO HA PUESTO AL DÍA EL PRESENTE DE LA SAGA EN BLACK FLAG

"La historia de Desmond se acabó con *Assassin's Creed III*, pero nosotros lo retomamos justo después del final", nos cuenta Ashraf Ismail cuando le preguntamos por el papel del siglo XXI en la narrativa. "Lo de Desmond pasó en 2012 y aquí estamos nosotros, en 2013, tanto en el mundo real como en el juego. La tecnología del Animus ha avanzado hasta el punto de que cualquiera puede meterse en la piel de los ancestros de otro. Para nosotros es una gran ventaja. Queríamos que los jugadores se sintiesen más próximos a la trama, que fuesen parte del universo de *Assassin's Creed*, así que el protagonista del presente es el propio jugador".

Nos quejaríamos, pero con el odio universal que le había cogido todo el mundo a Desmond para cuando *Assassin's Creed III* echó el telón, tampoco nos parece una mala opción. Esperamos dos cosas: personalizar nuestro yo virtual, más la posibilidad de que nuestros saves jueguen un papel en el futuro.



SHOWROOM

MÁS JUEGOS EN EL HORIZONTE

FOUL PLAY

Formato: **XBLA**
Compañía: **Mediatonic**
Desarrolladora: **Mediatonic**
Lanzamiento: **Principios de 2013**



EL PRÓXIMO beat-'em-up de scroll lateral de Mediatonica se llama *Foul Play* y representa en un teatro la vida y obra del legendario demoniólogo Barón Dashforth. El Barón puede haberse retirado, pero los jugadores tendrán la oportunidad de revivir sus mejores aventuras en vivo. Los enemigos son extras disfrazados, los escenarios grandes y el resultado es un brawler muy diferente.

HAROLD

Formato: **XBLA, PC**
Compañía: **Moon Spider Studio**
Desarrolladora: **Moon Spider Studio**
Lanzamiento: **Q1 2013**



PARA SU primer lanzamiento, los de Moon Spider quieren relanzar el género de los plataformas 2D, algo que ya se ha intentado en XBLA. Los jugadores tendrán que guiar a Harold, un corredor extraviado, y evitar que caiga en las trampas de las pantallas. Ejerciendo como su ángel de la guarda, se podrán manipular escenarios para echarle una mano o para complicar la vida a otros contendientes.

MONSTERS ATE MY BIRTHDAY CAKE

Formato: **iOS**
Compañía: **Sleep Ninja Games**
Desarrolladora: **Sleep Ninja Games**
Lanzamiento: **2013**



MONSTERS ATE My Birthday Cake consiguió su financiación por Kickstarter bastante rápido, y por una buena razón: un juego con escenarios llenos de puzles que recuerda a *Legend Of Zelda* no es algo nuevo, pero su diseño mezcla de *Tokidoki* y *Hora de Aventuras* es precioso. También promete un mundo que se expande, mazmorreo y un montón de niveles para romperse el seso resolviéndolos.

VACANT SKY: AWAKENING

Formato: **PSVita, iOS, Android**
Compañía: **Project BC**
Desarrolladora: **Project BC**
Lanzamiento: **2013**



VACANT SKY antes era un RPG free-to-play hecho con PRG Maker, pero gracias a Kickstarter ha renacido mejorado. Los gráficos mejorados y un nuevo motor han hecho posible esta vuelta de tuerca al RPG clásico. El juego se desarrolla durante siete años para permitir al jugador ver todo lo que le rodea y a su personaje crecer a medida que se acerca el fin del mundo.

PROJECT X ZONE

Formato: **3DS**
Compañía: **Namco Bandai**
Desarrolladora: **Banpresto, Monolith Soft**
Lanzamiento: **2013**



LOS JAPONESES han estado disfrutando de este juego desde hace meses, y parece que por fin vamos a poder hacerlo por aquí. Este título, dirigido a fans de Sega, Capcom y Namco Bandai, es un revuelto de más de 200 personajes de más de 29 franquicias. Resulta realmente loco y divertido una vez se entiende la mecánica de combate y de estrategias por turnos. Sí, mezcla todo eso a la vez.

SUPER ROBOT WARS UX

Formato: **3DS**
Compañía: **Namco Bandai**
Desarrolladora: **Banpresto**
Lanzamiento: **2013**



LA SAGA *SUPER Robot Wars* por fin dará el salto a 3DS, pero mantiene esa esencia de 16 bits y de RPG táctico que tanto nos gusta. *Vocaloid* y *Heroman* forman parte de las nuevas franquicias que se unen al equipo. No se ha dicho aún nada sobre si habrá localización, que nos tememos que no, por aquello de que es el primer juego que empleará también voces y que eso es motivo de retrasos y diatribas varias.

DUST 514

Formato: **PS3**
Compañía: **CCP Games**
Desarrolladora: **CCP Games**
Lanzamiento: **2013**



HA SIDO un mes muy importante para *DUST 514*, el spin-off de *EVE*. No solo se ha lanzado su beta pública (hecho que lo acerca más a su lanzamiento como free-to-play) sino que también se ha conectado por primera vez a la Tranquility. Ahora, los jugadores de PS3 pueden influir directamente a los de PC y comerciar. Queremos ver qué tal resulta todo este experimento.

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Formato: **Multi**
Compañía: **Ubisoft**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Lanzamiento: **Agosto**



YA HAN pasado tres años desde la última misión de Sam Fisher, y os mentiríamos si dijéramos que no tenemos esperanzas de que sea un juego mejor que el anterior. Ubisoft está intentando hacerlo más fluido, permitiendo matar y atacar de forma automática e incluyendo tres estilos de juego: Fantasma, Pantera y Asalto. El único que recuerda a la jugabilidad clásica es el primero… Esto pinta mal.



ATRASADO - THE WONDERFUL 101 (Wii U)

Platinum Games está ocupada este 2013. Con *Anarchy Reigns* y *MLanzamientol Gear Rising* ya lanzados y *Bayonetta 2* en el horizonte, algo tenía que verse afectado. Así, no veremos *The Wonderful 101* hasta junio.



ATRASADO - PIKMIN 3 (Wii U)

En principio iba a ser un juego de lanzamiento de Wii U, y luego se retrasó sin concretar fechas. Ahora Nintendo ha dicho que se lanzará en algún momento durante la primavera de 2013. Y seguimos mordiéndonos las uñas...

MARIO GOLF: WORLD TOUR

Formato: **3DS**
Compañía: **Nintendo**
Desarrolladora: **Camelot Software Planning**
Lanzamiento: **2013**



CAMELOT HA jugueteado con Mario durante diez años ya, así que no nos sorprende que vuelvan a hacer un *Mario Golf*, esta vez para 3DS. Los alicientes son los nuevos campos, que incluyen desde algunos tradicionales a otros que homenajean al mundo de la franquicia. Se ha confirmado la presencia de Mario, Luigi, Waluigi y Donkey Kong, y esperamos que antes de verano haya dado la cara.

HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT

Formato: **PC, Mac, iPad**
Compañía: **Activision-Blizzard**
Desarrolladora: **Blizzard**
Lanzamiento: **Por confirmar**



EL DESARROLLO de videojuegos se está transformando. Cada vez es más difícil trabajar en grandes escalas, y en Blizzard quieren probar suerte con un juego más pequeño hecho por poca gente. *Hearthstone* es un título de cartas ambientado en el mundo de *WarCraft* y en el que los jugadores podrán echar partidas rápidas contra otros y construir mazos con lo que obtengan de las victorias.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD

Formato: **WII U**
Compañía: **Nintendo**
Desarrolladora: **Nintendo EAD**
Lanzamiento: **2013**



NINTENDO NO ha anunciado que la Tienda Virtual de Wii U tendrá juegos de GameCube, pero anunciaron un remake HD de *The Wind Waker*, y con eso nos basta por ahora. Con un aspecto renovado y demasiado efecto bloom para nuestro gusto, el juego hará uso también del mando y de Miiverse y retocará ciertos aspectos de su jugabilidad. Esperamos ver un poco más sobre él en el E3.

KAMEN RIDER: BATTLERIDE WAR

Formato: **PS3**
Compañía: **Namco Bandai**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Lanzamiento: **Mayo de 2013**



NAMCO BANDAI está trabajando duro en un nuevo juego basado en la popular *Kamen Rider*, que protagoniza un superhéroe que monta en moto y viste como un irlandés en San Patricio. Se lanza en exclusiva para PS3 y permitirá combatir contra las fuerzas del caos que quieren conquistar la Tierra. Esperamos algo tipo *Dynasty Warriors* pero con moto.

TRANSISTOR

Formato: **PC, Mac**
Compañía: **Supergiant Games**
Desarrolladora: **Supergiant Games**
Lanzamiento: **2013**



LOS PADRES de *Bastion* van a darle una hermanita. Se llama Transistor y será una aventura de ambientación futurista donde una protagonista pelirroja es perseguida porque ha conseguido un arma realmente poderosa. Sus desarrolladores han prometido un combate mucho más táctico y complejo que el de *Bastion* y que los apartados visual y sonoro estarán tan cuidados como en aquel.

ELDER SCROLLS ONLINE

Formato: **PC**
Compañía: **Bethesda Softworks**
Desarrolladora: **ZeniMax Online**
Lanzamiento: **2013**



LA MINORÍA suele hacer más ruido del que en realidad representan en número, por vamos a obviar un poco todo el tema de "esto no es un *The Elder Scrolls* sino un *Warcraft*". El MMO se ambienta mil años antes de *Skyrim* y la historia gira en torno a una guerra entre tres facciones que reclaman el trono de Emperador de Tamriel. Las inscripciones para la beta están abiertas.

SHIN MEGAMI TENSEI X FIRE EMBLEM

Formato: **Wii U**
Compañía: **Nintendo**
Desarrolladora: **Atlus**
Lanzamiento: **2013**



ATLUS VA a llevar los personajes de *Shin Megami Tensei* a Wii U, pero no lo harán solos. Se han aliado con Nintendo y van a mezclar el mundo de *Fire Emblem* con el suyo, dando como resultado uno de los mashups más extraños de todo el año. Es genial ver que se sigue experimentando con cosas nuevas, por lo que cruzamos los dedos para que algún día llegue a esta parte del mundo.

TERRARIA

Formato: **Multi**
Compañía: **Re-Logic**
Desarrolladora: **Re-Logic**
Lanzamiento: **Abril de 2013**



TRAS UN buen tiempo creciendo en PC, *Terraria* por fin va a dar el salto a las plataformas digitales de X360 y PS3. Lo hará con gráficos mejorados, aunque sin dejar atrás su genial sistema de fabricación de objetos y de exploración en scroll lateral. En comparación con *Minecraft*, la experiencia es más profunda y mucho más alocada, además de que tiene mejor multijugador cooperativo.

LA VERDAD DETRÁS DE 15 MITOS DE LOS VIDEOJUEGOS

Illustraciones de Kevin Scully
www.kscully.co.uk

Como cualquier industria que no sólo ha existido durante una proporción significativa de tiempo, sino que además ha sido comentada y discutida por apasionados y devotos seguidores, la cultura del videojuego tiene su propio catálogo de historias de conspiraciones, actividades clandestinas y tesoros enterrados. Lo que suele comenzar como rumores que se comparten en el patio del colegio acerca de códigos secretos y escenas censuradas, acaba atrayendo el interés de los medios de comunicación hasta el punto en el que se difumina la frontera entre realidad e invención.

Hemos intentado saborear el 'café caliente' de GTA, hemos evitado Berzerk en los salones recreativos y hemos rastreado sin éxito una miriada de inexistentes personajes escondidos en juegos despreciables. Todos estos años, pues, nos han dado la experiencia necesaria para recapitular los mejores mitos de la historia de los videojuegos. Vamos con ellos.



EL MUÑECO DE TAILS QUE EMBRUJÓ A UNA GENERACIÓN

El Mito:

■ EL POCHETE juego de carreras de Sega *Sonic R* ya parecía de por sí una maldición lanzada sobre los jugadores, pero los rumores aterradores se acentuaron poco después del lanzamiento del juego en Saturn en 1997, cuando empezó a comentarse que el muñeco desbloqueable de Tails durante el juego estaba poseído. Se hablaba de horribles accidentes, de niños malditos con una mala suerte mortífera y de manifestaciones de la silueta de Tails que atormentaban a aquellos desventurados que echaban suficientes horas al juego como para desbloquear el muñeco. Los rumores llegaron a hablar de asesinatos, mutilaciones y suicidios vinculados a la angulosa abominación antropomórfica.

La verdad:

■ DEMASIADAS CHORRADAS se comunicaban en los patios de los últimos noventa, nos parece. El origen de la maldición viene más de una programación perezosa que de una maldición sobrenatural: la forma que tiene el muñeco de Tails de levitar sobre la pista hacía que el juego se quedara colgado en muchas ocasiones cuando los jugadores escogían al (reconozcámoslo) inquietante zorro en miniatura. El rumor hizo que se hablara de *Sonic R* más de lo que merecía.





CÓMO REPARAR UNA XBOX 360 CON UNA TOALLA

El Mito:

■ TODOS LO hemos experimentado. Los tres anillos rojos de la muerte. Su sola mención desata sudores fríos en el jugador. Pero cualquiera, con la ayuda de una toalla, podía vencer la maldición.

La verdad:

■ O ESO dice la historia. Si envolvías tu 360 en una toalla y la mantenías así durante un periodo de tiempo suficientemente largo, el problema quedaba supuestamente resuelto, haciendo que los componentes dañados se calentaran y re-fundieran en su posición original. En realidad, más bien podía pasar que otros componentes de la consola resultaran dañados a su vez, cargándose cualquier posibilidad de que Microsoft arreglara la consola o de que la 360 tuviera algún valor en un cambalache en una tienda generosa.



PONG INVENTÓ LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

El Mito:

■ LA HISTORIA del videojuego nace en la Andy Capp's Tavern el 29 de noviembre de 1972. Los fundadores de Atari Ted Dabney y Nolan Bushnell usaron este bar de California para testear su nueva máquina de arcade *Pong*. Un día después, Bushnell y Dabney recibieron una llamada del dueño del bar porque la máquina estaba rota. Así era: el mecanismo había reventado por culpa del exceso de monedas. Había muerto de éxito. La industria del videojuego había nacido.

La verdad:

■ *PONG* POPULARIZÓ, es cierto, los videojuegos. Pero un año antes de *Pong*, Bushnell y Dabney ya habían instalado una máquina en la Andy Capp's Tavern: *Computer Space*. Basada en el juego *Spacewar*, creado por tres estudiantes del MIT, fue rechazado por ser considerado demasiado complejo para los jugadores novatos de aquella época (es decir, todo el mundo). A pesar del éxito y la fama de *Pong*, *Computer Space* es el primer videojuego con vida comercial.

MILLONES DE CARTUCHOS DE ATARI ESTÁN ENTERRADOS EN EL DESIERTO DE NUEVO MÉXICO



El Mito:

■ ATARI TENÍA tanta fe en el lanzamiento doméstico del port de *Pac-Man* y la adaptación al videojuego del éxito de Spielberg *E.T.*, que cuando resultaron ser un fracaso la compañía se vio con 5 millones de copias de cada título que nadie quería comprar. Atari decidió tomarse a la tremenda eso de enterrar sus fracasos, y en el verano de 1983, envió catorce camiones cargados con millones de cartuchos al vertedero de Alamogordo, en Nuevo Mexico.

La Verdad:

■ PUES SÍ: Atari envió una legión de camiones al desierto de Nuevo Mexico y echó diez millones de cartuchos en un boquete descomunal. Pero antes, pidió a los dueños del vertedero que usaran unas apisonadoras para reventar todo ese plástico y aplicaran una capa de cemento por encima de la poco ecológica carga. Posiblemente, los famosos problemas de cobertura de E.T. no mejoraron con esa medida.

AMOR FRATERNAL EN EL REINO CHAMPIÑÓN

El Mito:

■ A CAUSA del éxito salvaje de *Super Mario 64*, los jugadores comenzaron a buscar formas de prolongar la diversión y los desafíos que proporcionaba el juego. Los pocos que conseguían las 120 estrellas podían subir a lo alto del castillo, donde encontraban a Yoshi lamentándose del tiempo que había pasado desde su última aventura. Eso, entre otras cosas, condujo a muchos jugadores a pensar que había personajes jugables aparte de Mario.

La Verdad:

■ NO IMPORTA el tiempo que te quedes mirando la fuente de la estrella: no está claro si en el pedestal pone 'L is Real 2401' o, más posiblemente, 'Eternal Star'. En cualquier caso, no indica que Luigi fuera un personaje jugable, deseo que se cumplió finalmente con la versión DS del mismo. Miyamoto negó en su día el rumor, pero el erre que erre de los fans llevó a IGN a ofrecer una recompensa a cualquier fan que demostrara que se podía jugar con Luigi. El dinero sigue en poder de IGN.

EL NÚMERO DE TELÉFONO DEL DIOS DE LA GUERRA



El Mito:

■ APARENTEMENTE, DAVID Jaffe tenía algo de tiempo extra al final del desarrollo de *God Of War*, e introdujo en el juego un código que funcionó durante meses y que permitía hablar por teléfono con el mismísimo Kratos.

La Verdad:

■ ESTE RESULTÓ ser auténtico, en cierto modo. Los jugadores más insistentes podían tirar abajo un par de columnas camufladas que escondían dos códigos. Descifrados correctamente, otorgaban al jugador un número 1-800. Los que llamaban oían a Kratos y Jaffe felicitándole, aunque Kratos acababa cansándose de la necia palabrería del desarrollador y le exterminaba a cadenazos.

DONKEY KONG NO ES UN JUEGO DE NINTENDO

El Mito:

■ A PRINCIPIOS de los ochenta, Ikegami Tsushinki (importante fabricante japonés de equipos televisivos) desarrolló una serie de juegos de arcade por encargo de distintas compañías japonesas. Nintendo quería irrumpir en el emergente mercado pero carecía de las necesidades técnicas para ello, así que se dirigió a Ikegami para que creara su seminal arcade *Donkey Kong*.

La Verdad:

■ LA ROM de *Donkey Kong* es más reveladora de lo que muchos podrían pensar, ya que contiene el siguiente mensaje: 'CONGRATULATION IF YOU ANALYSE DIFFICULT THIS PROGRAM,WE WOULD TEACH YOU.*****TEL.TOKYO-JAPAN 044(244)2151 EXTENTION 304 SYSTEM DESIGN IKEGAMI CO. LIM.' Aunque *Donkey Kong* se basa en los diseños de un joven e inexperto Shigeru Miyamoto, Nintendo contrató a Ikegami para que programara el código del juego. Y aunque Ikegami Tsushinki era un colaborador anónimo, poseía los derechos del código y la fabricación de la máquina (no, sin embargo, de los personajes o la marca). Tras la primera tanda de máquinas, Nintendo decidió cortar la relación con Ikegami y proseguir con la fabricación de los muebles. Se desencadenó una batalla legal durante casi una década que acabó con un Ikegami victorioso y recibiendo una compensación económica fuera de los tribunales.

LA DETERMINACIÓN PUEDE HACER QUE PERSONAJES DE FINAL FANTASY VUELVAN DESDE LA TUMBA

El Mito:

■ LA MUERTE de Aeris a manos de Sephiroth es un trauma que ningún niño de los ochenta puede olvidar fácilmente. Midgar acabó llena de críos deambulando en busca de la forma de revivirla. Después de todo, alguna manera tenía que haber de darle ese paseo aéreo que le habíamos prometido, ¿o no?

La verdad:

■ POR MUCHO que te empeñes, lo cierto es que Aeris Gainsborough no puede ser revivida. Punto y final. El mito nace más de un curioso fenómeno de negación colectiva post-traumática (esos jugadores jurando por todo lo sagrado que han visto el fantasma de Aeris deambulando por los alrededores de la iglesia) que de alguna prueba concreta de que pueda volver a la vida. Pero sí que puedes impedir que muera: justo antes de que Sephiroth aseste el golpe definitivo, mantén pulsado L1+R1+L2+R2+Select+Start . Ehm... asegúrate de haber grabado partida antes.



EL CÓDIGO QUE DESNUDA A LARA CROFT

El Mito

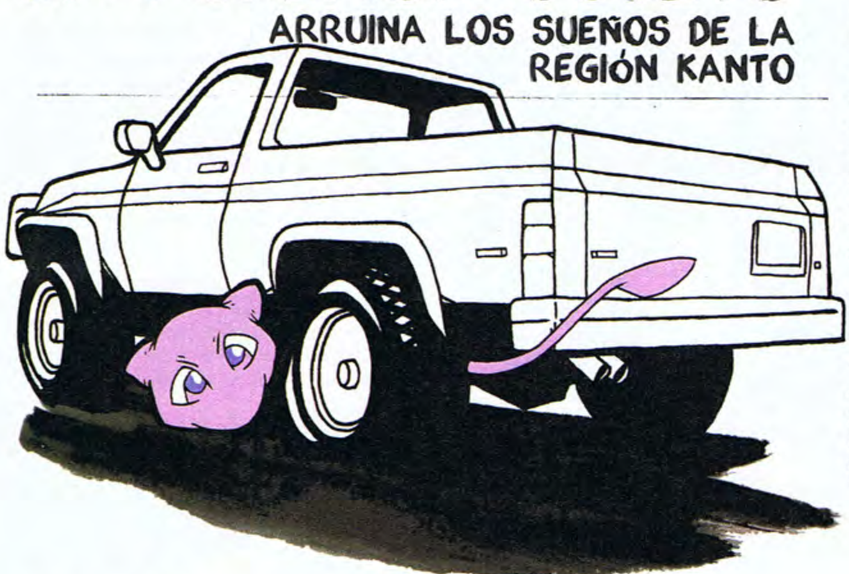
■ CUANDO LARA irrumpió en la industria en 1997, se convirtió en un sex symbol internacional gracias a su soltura profanando sepulcros. Pero los jugadores querían más de la heroína, y pronto se desataron los rumores acerca de un truco en forma de código y que permitía que Lara se exhibiera como vino al mundo.

La Verdad:

■ EL ANSIA de los jugadores más degenerados no tenía una base real que permitiera dejar a la vista las vergüenzas poligonales de Lara. Los modders de PC crearon el código, claro, pero a la gente de Core Design no le hizo demasiada gracia, y amenazaron con demandar a cualquier web que mostrara a Lara en pelota picada.



UN POKEMON OCULTO ARRUINA LOS SUEÑOS DE LA REGIÓN KANTO



El Mito:

■ ESTE NOS reventó la infancia. 'Hazte con todos' es un eslogan que cualquier fan de Pokémon conoce, y por eso conseguir los 150 bichos que llenaban el Pokédex en primera entrega del juego, *Rojo/Azul*, se convirtió en una obsesión. Todo cambió cuando apareció el número 151, Mew. Un monstruo escondido añadido al final del desarrollo que solo podía conseguirse aprovechando un glitch para usar la HM Fuerza y mover un camión que mantenía oculta la legendaria Poké Ball.

La Verdad:

■ LA DE horas que pudimos pasar intentando mover el puñetero camión. Pero no importaba lo lleno que estuviera tu Pokédex o los trucos malabares que fueras capaz de enseñarle a tus pequeños bastardos. Ese camión no se iba a mover ni un milímetro de donde estaba aparcado. Por supuesto, si tenías un Action Replay o la forma de ir a un evento Nintendo de la época, la cosa cambiaba. Pero eso no valía. Eso era solo para tramposos.

RECLAMA LA TRIFUERZA OCULTA EN OCARINA OF TIME

El Mito:

■ CUANDO UN vídeo de una versión beta del juego mostró a Link sacando la Trifuerza de dentro de un cofre, los fans de la serie *Zelda* se quedaron petrificados al ver el símbolo del poder, la sabiduría y el valor de la serie convertido en un ítem palpable. No les tranquilizó comprobar que un hueco con forma de Trifuerza parecía quedar eternamente vacío en el inventario del protagonista.

La Verdad:

■ POCO DESPUÉS del lanzamiento de *Ocarina* comenzaron a propagarse métodos para encontrar la Trifuerza en Hyrule que acabaron revelándose como completamente inanes; significativamente, eran los días de propagación de Internet por hogares de todo el mundo. Aún no se sabía lo que era un 'troll de Internet' pero juraríamos que vimos a los primeros trabajando a fondo en este tema.



EL GOBIERNO DE LOS EE.UU. CREA UNA RECREATIVA QUE ENFERMA A LOS NIÑOS



El Mito:

■ EN 1981, una nueva máquina recreativa llegó a algunos salones de Portland, Oregon. *Polybius* se convirtió en un éxito inmediato: testigos presenciales afirman que los niños desarrollaban síntomas de adicción, enganchados a un puzle de tiros tipo *Tempest*. Pero rápidamente comenzaron a aparecer informes de jugadores que sufrían mareos, terribles pesadillas, amnesia, y que incluso llegaban a suicidarse. El mito asegura que siempre había espectadores del juego vestidos con traje oscuro y gafas de sol, observando los efectos que la máquina tenía en sus jugadores, hasta que *Polybius* se esfumó solo cuatro meses después de aparecer en los salones.

La verdad:

■ EN 2006, Steven Roach posteó en unos cuantos foros de Internet asegurando ser uno de los cuatro desarrolladores que crearon *Polybius*, afirmando que el juego fue testeado en el área de Portland antes de ser retirado cuando se informó que causaba fuertes nauseas en los jugadores. También afirmó que el diseñador de Atari Ed Rotberg trabajó en el juego (algo que Rotberg negó tajantemente más tarde). Sin embargo, la versión que se tiene por más fidedigna es que *Polybius* no era en realidad un juego tipo *Tempest*, sino una versión primitiva de un juego distinto, uno que provocaba vértigos y mareos a niños con epilepsia fotosensible. El rumor fue lanzado a varios grupos de Usenet: los siguientes años, llenos de muebles de arcade photoshopeados y pantallazos falsos acabarían cimentando la categoría de leyenda urbana de *Polybius*.

FALLOUT 3 PREDICE EL FUTURO

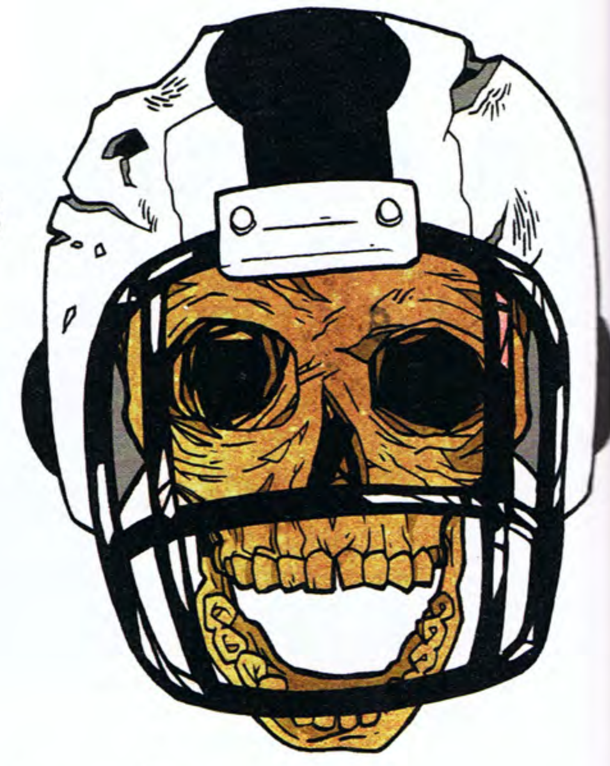
El Mito:

■ COMPLETA CON éxito una sucesión muy concreta de misiones (que incluyen matar al presentador de Radio Galaxia Three Dog y saltarse cierta misión) y la estación de radio del Páramo comenzará a emitir datos en código Morse. "La Reina ha muerto hoy. El mundo la llora, y en días como estos todos nos sentimos un poco británicos." 4:02 del 19 de marzo de 2014,' dice uno de los supuestos mensajes; ' "¡No puedo creer que Britney de verdad ganara un Oscar!" 21:33 del 27 de febrero de 2023,' dice uno considerablemente más angustioso. El juego, aparecido en 2008, también predecía la hora y fecha exactos de la muerte de Gary Coleman (el mítico Arnold, que murió en realidad en 2010), y anticipó el desastre ecológico petrolífero de EE.UU. de 2010.

La verdad:

■ SOSPECHOSAMENTE, EL post en el WikiForum donde aparecían todos esos datos desapareció cuando comenzaron a propagarse online. Pero por si quedaba alguna duda, Bethesda confirmó que no había "nada de cierto" en el rumor en declaraciones a GamesRadar en 2010.

EL JUEGO DEPORTIVO QUE DESTRUYE CARRERAS EN LA VIDA REAL



El Mito:

■ LA MALDICIÓN de Madden se remonta a 1999; EA, la NFL e incluso John Madden se niegan a reconocer su existencia, pero las pruebas son evidentes. La Maldición de Madden afirma que cualquiera que haya aparecido en la portada de una entrega de *Madden NFL* de EA Sports acabará lesionado, empezará a jugar de forma mediocre o su carrera acabará. Los 16 jugadores con la cachaza suficiente para figurar en portadas de la serie han formado parte de la Maldición (14 acabaron sus temporadas con lesiones, y los otros en decadencia deportiva antológicas.

La Verdad:

■ SI NOS hubieras preguntado el año pasado no habríamos tenido más remedio que confirmar la leyenda, pero Calvin Johnson, portada de *Madden NFL 13*, ha tenido una temporada estupenda. Muchos fans del jugador de los Detroit Lions intentaron advertirle de que estaba jugando con fuerzas que no podía controlar, pero Johnson redondeó la temporada batiendo unos cuantos records de categoría mundial. Parece que el mítico jugador a vencido.

SADDAM HUSSEIN CONVIERTE LA PLAYSTATION 2S EN LANZAMISILES

El Mito:

■ EN EL año 2000, los medios estadounidenses comenzaron a informar de que Irak estaba importando al país grandes cantidades de la última consola de Sony, la Playstation 2, lo que condujo a una investigación a gran escala del FBI. "Las posibilidades de este sistema son aterradoras" dijo una fuente de Inteligencia al norteamericano WorldNetDaily en diciembre de 2000. "Un experto ha estimado que 12 o 15 Playstations funcionando a la vez podrían proporcionar suficiente potencia de computación como para controlar un vehículo aéreo iraquí indeterminado o UAV: una nave sin piloto." Los terroristas podrían unir varias consolas para crear un sistema de guía de misiles nucleares. Pero... ¿por qué Saddam Hussein se molestaría en organizar la LAN party más insidiosa de todos los tiempos en vez de usar un simple PC de alta gama? A pesar de las dudas, desde las Naciones Unidas se prohibió que prácticamente todo tipo de tecnología y hardware informático atravesara las fronteras de Irak.

La Verdad:

■ UNA BUENA cantidad de las afirmaciones tecnológicas del artículo de WorldNetDaily eran clamorosas exageraciones, y a Hans Blix se le pasó mencionar que en la invasión de Irak no se encontró ninguna PlayStation 2 que se estuviera usando con fines sospechosos. De todos modos, hay un poso de verdad en la historia: el National Center for Supercomputing Applications de la Universidad de Illinois construyó un supercomputador de 500 GFLOPS sumando la potencia de 70 consolas PlayStation 2. El Juicio ha llegado.


Disconnected
Unexpectedly disconnected from online
check your Internet connection. Any
experience from your current session will
OK
IN GAME
Cuando se apagan las luces
Server KVM

El cierre de servidores ha pasado de irritar a un nicho a ser un serio problema. ¿Por qué se tienen que desenchufar algunos videojuegos? ¿Y qué se puede hacer para seguir jugándolos una pasa esto? Intentemos resolver estas dudas.

Existe una única e incómoda verdad con respecto al auge de los videojuegos online: un día, los servidores que los mantienen, tendrán que apagarse. Más a menudo de lo que parece, esto significa la muerte del juego, una experiencia que acaba, un campo de batalla que desaparece. Normalmente esto pasa con los juegos a los que ya no se juega mucho, como *Halo 2* en PC, que tenía como 20 jugadores al día cuando anunció que apagaba su online. También están los juegos de deportes con ciclos anuales que pierden a su base de jugadores porque la mayoría dan el salto al siguiente título.

Es difícil hablar de este tipo de situaciones. Nadie puede pretender que una compañía mantenga el alto coste de unos servidores solo para un pequeño porcentaje. Sin embargo, incluso en EA, con sus polémicas políticas al respecto, son conscientes de lo traumático de la situación: "la decisión de retirar un juego nunca es fácil. Los equipos de desarrollo se dejan el alma tanto como los usuarios jugándolo y es duro ver que se retira uno". Nunca es un paso agradable, pues, pero muchas veces es uno comprensible y necesario.

Sin embargo, hemos estado viendo muy malos síntomas durante los últimos años, y el futuro al que vamos encaminados es uno donde los servidores a veces se apagan por las razones más intempestuosas. Hemos visto juegos con popularidad con repentinos cierres sin motivos del todo claros. Los pases online de muchos juegos están disponibles aún un día antes de que el juego vea mutilado su modo online. Y, esto es lo más preocupante si cabe, muchos juegos verán su modo para un jugador fulminado cuando los servidores que sustentan su DRM pasen a mejor vida.

No queremos ser agoreros, aún hay esperanza. Sí, posiblemente no la haya para juegos como *FIFA 09*, pero están surgiendo servicios creados por fans, algunos cuentan ya con años a sus espaldas, que buscan mantener vivos los juegos que han sido dejados a su suerte por aquellos que un día los crearon. Servicios como Online Consoles mantienen regularmente partidas para el *Phantasy Star Online* de Dreamcast, el *Tribes Aerial Assault* de PS2 o el mítico *Quake III: Arena* de PC.

Ben Pekarek, de Online Consoles, nos lo explica: "Alojo servidores de match-making (o master lists) para estos juegos, todos funcionando de forma independiente a las compañías y estudios. Tenemos que esforzarnos para que sigan existiendo partidas porque existe cierto gustillo en enfrentarse dentro de un juego mítico a un jugador en algún rincón inhóspito de la Red durante unas horas. Es una experiencia muy personal pese a ser multijugador y por eso insistimos en mantenerla pese a los esfuerzos que supone hacer que existan".

No se trata de una respuesta anarquista a una percepción nefasta sobre la política del "ojo que todo lo examina", como apunta Pekarek: "¿Es la compañía malvada por dar algo de baja? Por supuesto que no. Aquí actuamos por otros motivos. La compañía emplea la noción de una comunidad como una herramienta de usar y tirar. Los jugadores, por el contrario, la ven como un vínculo a mantener, y ahí está el problema". Exacto, solo es una noble cruzada por mantener algo que merece la pena conservar, que los jugadores quieren que siga existiendo.

Pekarek prosigue: "Puesto que es poco realista esperar que todos los servicios online de juegos permanezcan operativos e independientes para siempre, siento que algunos deberían ser emulados o hechos públicos para poder echar la vista atrás y sentir cómo era 'estar ahí'. El juego online es parte de la historia de Internet, y documentar dicha experiencia es algo crítico para la futura comprensión de cómo se interactuaba en el pasado"

Con el objetivo de llevar a cabo esta conservación, Online Consoles tiene que funcionar sin la ayuda de esos que crearon el código original.

"Me encantaría que los servidores oficiales aguantaran más tiempo conectados, lo suficiente para que la comunidad hallara una forma de seguir jugando"
Olaf van der Spek, XWIS



Apagones injustos

NO SIEMPRE es legítimo o comprensible el motivo por el que se apaga un servidor maestro. A veces apenas se explica o se hace intentando que pase desapercibido y se olvide rápido, como si los jugadores no se dieran cuenta de lo que ha pasado. Tomemos *SWAT 4* como ejemplo. Aún era el número 35 en los más jugados de Xfire, pero el coste de la renovación de los servidores de GameSpy demostró lo poco que importaba eso: lo chaparon sin previo aviso. *Asheron's Call 2* fue tratado del mismo modo, pero con un agravante: una expansión de pago había sido lanzada tan solo unos meses antes de que el juego, que seguía aguantando bien, sufriera un tijeretazo. Estos son excepciones dentro de la normal, pero es algo que muchos tememos sobre el futuro.



"No tengo mucho contacto con las compañías. He hablado alguna vez con los mastodontes, pero en la mayoría de casos yo he estado fuera de las negociaciones para obtener su software", comenta Pekarek.

"Pocas están dispuestas a distribuir software para servidores entre el público. La regla general es retenerlo, pues en algún momento pueden venderse o sacar beneficio. Las compañías prefieren que sus códigos cojan polvo a regalarlos y que sirvan para algo. Un ejemplo perfecto de esto es *Virtual On Oratorio Tangram*, que en su día fue un juego online japonés y que se relanzó el año pasado para descargar desde el XBLA."

Luego hay servicios como XWIS (otro conjunto de servidores entusiasmados con los juegos "muertos", solo que este fue encomendado por una compañía para llevar a cabo las labores de alojamiento). Olaf van der Spek, de XWIS, nos comenta que "fue la comunidad de EA quien pidio si XWIS podía convertirse en un servidor oficial puesto que ofrecía mejores características, más estabilidad y mantenía mejor a raya a los tramposos que la propia EA. Nuestra comunidad adoraba y adora jugar *Command & Conquer: Tiberian Sun*, *Red Alert 2*, *Renegade* y otros juegos que aún mantenemos vivos".

Está claro que no solo quienes ofrecen el servicio quieren que el juego siga funcionando, como apunta van der Spek: "Hay cientos de jugadores conectados en cada momento y se juegan varios miles de partidas cada mes". No está nada mal para un puñado de juegos jubilados. No son los números de un *Call Of Duty*, por lo que nunca interesarán a los señores con trajes (y por molesto que sea, ciertamente tiene todo el sentido).

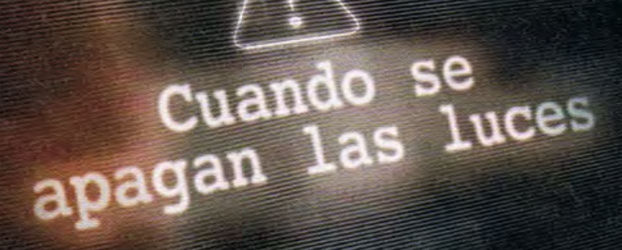
La velocidad con la que algunos servicios se están cerrando es preocupante. EA clausuró los servidores de *MMA* solo 18 meses después de lanzarlo (y sin que haya una secuela a la vista), constituyendo un ejemplo demencial de este peligro. Pekarek sabe muy bien cuál es su postura en todo esto: "Creo que el servicio online debe darse durante al menos cinco años". Puede ser algo difícil, pero desde el punto de vista del consumir parece una cifra lógica. Por su parte, Van der Spek no ofrece una cifra, pero ve lógico que las cosas duren un buen tiempo: "Me gustaría que los servidores oficiales se mantuvieran conectados más tiempo, lo suficiente para que la curiosidad y dedicación de su comunidad encontrara una forma de seguir jugando sin ellos".

¿Significa esto que Van der Spek desea que las compañías mantengan los servidores online bajo su propiedad para ponérselo más fácil a sitios como XWIS? "La verdad es que no, ¡nosotros lo hacemos mejor!" contesta, aunque luego deja caer que "sí y no" cuando reformulamos la pregunta de forma más directa y clara.

> "¿Es malvada una compañía por apagar un servidor? Desde luego que no, simplemente tienen otras prioridades"
> **Ben Pekarek, Online Consoles**

Cuando Microsoft dejó de ofrecer Live en su Xbox original, los fanáticos de *Halo 2* mantuvieron los servidores vivos jugando una maratón multijugador que duró varios días.

Por supuesto, también está el popularísimo entre grandes compañías y repudiado entre el público sistema de DRM siempre-online, que requiere conexión hasta para jugar al modo un jugador. Ubisoft tuvo que aprender la lección por las malas, y debería haber sido aviso suficiente para las demás, pero eso no impidió que EA exigiera a los usuarios de *SimCity* estar conectados siempre. ¿Cuánto tiempo seguirán estos servidores online? ¿Podremos hacer como aquel loco del *Civilization II* que mantuvo una partida durante diez años? ¿O tan solo tendremos cinco años para disfrutar del juego y luego lo perderemos todo y nadie más podrá volver a disfrutarlo?



Por extremo que parezca, las compañías ya son conscientes de todo esto y probablemente tengan planes para resolver estos problemas futuros, como eliminar el maldito DRM siempre-online tras 5 años. Sin embargo, es algo interesante para discutir pues es uno de los principales problemas del camino por el que transita la industria. Y sin duda es un aviso más para que los jugadores sean más conscientes que nunca de lo que pagan por jugar y de cuánto tiempo podrán seguir haciéndolo.

Si la cosa no cambia, es probable que surjan muchos más servicios como XWIS o Online Consoles. Quizá así se pueda mantener vivo cualquier juego y se pueda superar a las compañías que se olvidan de sus fieles usuarios, aunque no es tan positivo: "Todo depende del hardware residente y de las capacidades del juego. Servicios centralizados como PSN/XBLA o basados en DRM en el PC serán un auténtico reto con consecuencias a largo plazo en los juegos multijugador. El problema se vuelve aún más complejo si sumamos parches y DLC, contenido que se instala estando conectado a una cuenta y que no podría recuperarse. *Unreal Tournament* para PS3 soporta LAN, pero descargarse el parche clave para habilitar esa opción requiere que estés conectado a una cuenta de PSN"

Y también está el fantasma de la legislación de derechos online: "El DRM es una traba. ¿Cómo es posible que poseas la experiencia de juego online si el juego no es propiedad del consumidor? Las compras digitales con DRM son el equivalente al alquiler, pero sin fecha de devolución y sin forma de volver a tener el juego si lo dan de baja", dice Pekarek. Van der Spek es todavía más pesimista hablando de un futuro donde sea posible conservar juegos online, incluso si hay entusiastas detrás del tema, pues "crear un sistema online alternativo es muy costoso".

Pese a todas las pegas que se están poniendo, esto bien prueba que habrá que llevar a cabo un duro trabajo. Sin el apoyo directo de las compañías y sin servicios como los aquí ya citados, estamos condenados a tirar para delante, por un camino marcado por otros y sin vuelta atrás para rememorar no ya tiempos mejores para algunos, sino sencillamente para conocer cómo se ha llegado a la actualidad. Y todo esto, sin mencionar que muchos juegos siquiera podrán jugarse individualmente.

Este reportaje nace como un intento de hallar algo de esperanza en el futuro, de encontrar algo claro en esta marisma de incertidumbres sobre los juegos y servicios online y para pensar que será posible enseñar a nuevas generaciones lo que había en el pasado. La realidad es que nada de esto es seguro y que las compañías siquiera están dispuestas a entablar una conversación al respecto, como no han querido participar en este reportaje. Haceos a la idea, pues.

Al menos hay gente optimista y trabajando por llevar la contraria a l que se avecina. "Hay formas de evitar futuros problemas siendo previsores. Intentad contactar con ese desarrollador indie que está haciendo un juego online y decidle si es posible implementar conexiones directas por IP", comenta Pekarek. Desde luego, quedándonos parados no vamos a conseguir nada.

EA ha sido muy criticada por los cierres de servidores de *MMA* y *FIFA*, sobre todo cuando alguno de los servicios acabaron antes de cumplir incluso el año y medio de vida.

La popularización de servidores hechos por fans está permitiendo que pequeñas comunidades jueguen a títulos mucho después de que hayan perdido todo su alcance y en grupos reducidos.



El mítico MMO *City Of Heroes* cerró sus servidores y los últimos usuarios hicieron una vigilia durante los últimos momentos de vida del juego.

Cómo mantener vivo un online muerto

Para rematar esta jugada, Pekarek nos cuenta varios trucos populares que se emplean para mantener algunos juegos tras su muerte online. No funciona siempre, pero son opciones viables. "Hay tres formas para seguir jugando online aún sin servidores de la compañía, siempre y cuando el juego no tenga DRM: 1) Hacer un tunneling entre juegos con soporta LAN usando software de terceros o una VPN. 2) Jugar con tecnología de emulación hecha por la comunidad. 3) Conexiones TCP/IP directas: permite jugar uniendo jugadores directamente por sus IPs" Para demostrar que predica con el ejemplo, remata: "Aún juego online a *Total Annihilation* en mi PC, 16 años después de que fuera lanzado, gracias a que soporta la conexión directa por IP". Vaya genio.

PEOPLE CAN FLY ACELERA LA FÓRMULA GEARS

Gears Of War: Judgment

Aunque no sea exactamente un derivado, tal vez sea mejor para todos si consideramos a *Judgment* como su propio juego, alejado de las coordenadas de Epic. Más que nada porque el esfuerzo que ha realizado People Can Fly para insuflar nueva vida a la fórmula ha resultado en un híbrido interesantísimo, de intenciones arcade, concebido para la acción y la rejugabilidad.

La palabra clave es simpleza, que no simplismo: simpleza en la premisa, en la exposición y en la mecánica en la que relucen con luz propia unos tiroteos tan satisfactorios como contenidos en pequeños niveles. Epic, en plena desbandada tras el cierre de la trilogía de Marcus Fenix y su transición hacia Unreal Engine 4 y la octava generación como obsesión única, ha cedido parte de los trastos a uno de sus estudios propietarios: People Can Fly, un puñado de polacos al que el firmante venera con locura. El resultado carece de la grandilocuencia de las campañas al uso, cercena parte de las señas de identidad de Gears (el dichoso multijugador, que todo lo empaña) y nos regala un momento "Universo Expandido" con el juicio homónimo a Baird, Cole, una pelirroja por defecto y un ruso tarado (Paduk), en los primeros días de la invasión Locust. A través de flashbacks rememorados durante el juicio (por un consejo de guerra que parece directamente sacado de la Guardia Imperial de Warhammer 40.000), se nos va contando cómo una misión rutinaria se convirtió en cuatro tarados decidiendo, por su cuenta, que robar un misil de masa ligera y enchufárselo por el orto al general Locust Karn era la mejor manera de pasar un miércoles.

Es decir, el argumento ya nos está diciendo que no nos tomes nada demasiado en serio, que aquí estamos para el locurón, el macarrismo y el desguace de vísceras de bicho subterráneo. Lamentablemente, está todo un poco desdibujado: el juicio debería servir como excusa para una de las mejores ideas del juego (las Misiones Desclasificadas) y jugar un poco con la narrativa marco, pero se queda en un par de momentos brillantes (ese Coronel Loomis poniendo orden el juicio a culatazo limpio) y una mera intersección entre escenas. Qué más da, en parte, si el diseño de niveles es brillante, jugando a esa tierra de nadie que ha descubierto People Can Fly entre la táctica seca del Gears tradicional y el tan satisfactorio como cada día más olvidado "masacra bichos hasta que no quede una pared limpia".

Porque People Can Fly, no lo olvidemos nunca, son los autores de dos pegatiros como dos soles: por un lado *Painkiller*, asesino de demonios del tamaño de kaijus con armas tan molonas que "no podrían ser mejores aunque tuviesen tetas Y estuviesen en llamas" [Ben Croshaw, *Zero Punctuation*]; por otro, *Bulletstorm* que, si no es el mejor pegatiros estilo clásico de esta generación se queda muy cerquita. La Tormenta de Balas es el *God Hand* de nuestra era: un juego tan enorme como menospreciado, donde nos daban puntos por disparar a un tío, pegarle un latigazo, traerlo hasta ti, soltarle un patadón del 12 y rematarle en el aire (¡con puntos extra si le volabas el ojete o los cataplines!). Puntos, como en "juegos de otra era". Puntos en vez de cinemáticas, no sé si me explico.

Del primer juego, lamentablemente, poco hay: las escasas nuevas armas se sienten como añadidos de última hora y no redimen la ausencia de parte del arsenal habitual (hasta en lo jugable: ¿cómo que sólo DOS armas a la vez?), y mucho menos de los vehículos. Que entiendo que no los quisieran meter, por ese enfoque menos épico, pero hay cinco o seis momentos que están pidiendo a gritos un nivel basado en *Los Violentos de Kelly*. Del segundo sí, hay mucho: *Judgment* quiere que acumulemos estrellas en cada cortísimo y rejugable nivel, proponiéndonos todo tipo de jugarretas osadas en contra del espíritu de cobertura de la

LA HUELLA

MEJORANDO EL ORIGINAL

SISTEMA DE ENEMIGOS: Reiniciar una misión en Locura y encontrarse una mezcla aleatoria de enemigos es de lo mejorcito del juego. Eso y las Misiones Desclasificadas.

EL MARZKA SERÁ "UN RIFLE SIN MIRA. TÍO, ESTOS LOCUSTS", PERO SE AGRADECE UN ARMA A LARGA QUE NO REQUIERA RECARGA TRAS CADA TIRO

AL DETALLE

GÉNERO: Doom of War
PLATAFORMA: Xbox 360
PAÍS: EE.UU./Polonia
COMPAÑÍA: Microsoft Studios
DESARROLLADOR: Epic Games/ People Can Fly
PRICE: 64,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-10
ANÁLISIS ONLINE: Sí

MEJOR QUE

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY



PEOR QUE



GEARS OF WAR 2

Abajo: Utilizar a un Locust como escudo de carne sería una idea genial si no fuera porque los enemigos tienden a atacar por varios sitios al mismo tiempo. Y son más letales que nunca: a veces caerás inmediatamente después de tu rehén.





Arriba: Un consejo: cuando los enemigos vengan a por ti cuerpo a cuerpo, asegúrate de tener un lancer: nueve de cada diez dentistas recomiendan un duelo de motosierras contra lo que sea, que aquí se ganan con una facilidad extrema.

ALEGRES CONSECUENCIAS

Suponemos que esta campaña la han metido para compensar la duración de la original, pero qué quieren: en esta casa somos fans de *Portal* y dura 3 horas. *Consecuencias* se sitúa en la línea temporal de *Gears Of War 3* y manda de paseo a Baird, Cole, Carmine y el soviet loco Paduk de vuelta a Halvo Bay porque guión. El capítulo nos ha dejado muy fríos, precisamente por despojarse de todas las cosas que nos han gustado de Judgment y recordarnos a *Gears 3*, el juego más desangelado de la saga (a pesar del Silverback). De todas maneras, esperad contenido adicional de todo tipo que, aunque sea mayormente multijugador, puede que haya sorpresas.

Abajo: Además de motosierras y culatazos varios, una Misión Desclasificada soltará a Cole y los suyos con espadones gigantes.





MINUTO A MINUTO



LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO EN ORDEN CRONOLÓGICO

60 MINUTOS



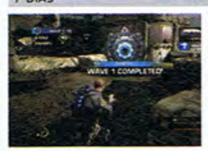
Ya nos hemos encargado de unas cuantas Desclasificadas. La cosa ha empezado muy despacito para los veteranos de Locura en GoW previos, pero esto se anima poco a poco.

12 HORAS



Ya hemos terminado las dos campañas en Difícil. Momentos ultraépicos: uno. Tiroteos que hayan merecido la pena: el 80% de la campaña principal. Locura, allá vamos.

7 DÍAS

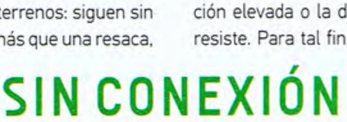


Casi llegamos a nivel 10 de Supervivencia en Locura. Cada vez echamos más de menos Horda y le tenemos más manía a las clases. Menos el Explorador, que nos da un poco de pena.

serie original. Revienta cabezas, remata cuerpo a cuerpo, encadena muertes y estarás un pasito más cerca de la puntuación máxima y sus desbloqueables para el multi. La mecánica se ha vuelto más ágil y liviana para superar el reto: desde una cierta capacidad para encadenar volteretas como si no pesásemos 300 kilos hasta una cámara más abierta que nos permite ver hacia dónde corremos e incluso cambiar un poco de dirección. Es como si nos hubiesen dado unos muscle cars en vez de descomunales todoterrenos: siguen sin saltar o girar bien y pesan más que una resaca, pero tronco, cómo rugen.

Los cambios, concebidos sobre todo para un multijugador en el que por una vez podemos disfrutar de un deatmatch clásico, sólo convencen a ratos: los Locust siguen siendo (menos, pero muy poco) esponjas de plomo, con lo que esa apuesta por un juego más arcade en el que abrirte la camisa y salir a dar caña se queda corta cuando vienen más de cuatro o cinco enemigos al mismo tiempo. Porque ésa es otra: hay locurón como para parar un carro con el nuevo sistema de generación de enemigos. Con unas pantallas tan chiquitas, pensadas para jugar varias veces, Epic/PCP se han sacado de la manga un sistema para que cada vez que juguemos veamos una mezcla distinta de enemigos, saliendo desde varios puntos, impidiendo predecir lo que se nos viene encima. Y, con esto, hemos entendido el límite de armas porque si sólo puedes llevar dos, no tienes cubierto todas las combinaciones de subterráneos (y mucho menos cuando en la mezcla aparecen los CENSURADO Ragers, los Community Managers de @LocustEnfurecido).

Así, el juego habría que concebirlo como un pequeño parque de atracciones. Una vez terminado podemos elegir nuestro carrusel favorito y subirnos para una intensa sesión de cinco minutos en busca de esa puntuación elevada o la dichosa estrella que se nos resiste. Para tal fin, People Can Fly ha implementado una segunda idea maravillosa: las Misiones Desclasificadas. Siguiendo el rollo del juicio, como todo es muy militar y muy clasificado, hay "partes omitidas" en el sumario. Parters que podrían ser una bravata de Baird y compañía o información reservada de verdad. Estilo "nos habíamos quedado sin munición, así que tuvimos que coger las escopetas" y, venga ahí hacerse una pantalla de enemigos francotiradores armados con cañones de dos metros de alcance. Las Desclasificadas son la pimienta, el chupito de tequila, la Jägerbomb del asunto. Si las aceptamos (marcando una señal COG al principio de cada nivel) nos resultará más fácil ganar estrellas, pero nos encontraremos un severo handicap. Misiones cronometradas, con más enemigos, de visibilidad reducida, con armas concretas... Es una pena que una idea

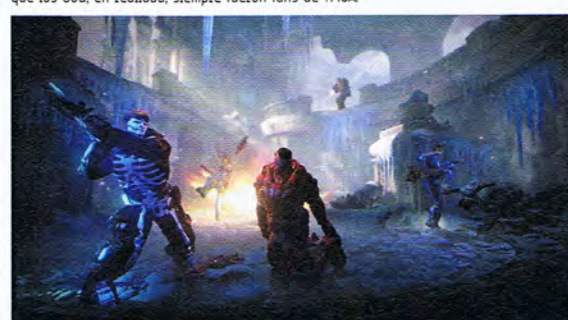


SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

RECARGA Y HORDA: Las recargas activas ya no funcionan en multijugador, imaginamos que por el dichoso Todos contra Todos. Mal. La introducción de Supervivencia ha hecho que quiten Horda. Muy mal.

Abajo: El todos contra todos permite lucir palmito con los desbloqueables: armaduras de colorines (o simplemente horteras), armas personalizadas y, en suma, la confirmación de que los COG, en realidad, siempre fueron fans de YMCA.





LUCHA DE CLASES

Para los agoreros que gritaban "lo han colofdiutizado", tranquilos. las cuatro clases (Ingeniero, Explorador, Médico y Soldado) sólo están disponibles en Supervivencia. Eso sí, la selección de armas me pone bastante nervioso: el Médico (granadas curativas), es el único que lleva un Lancer, mientras los demás cuentan con armas específicas que les hacen depender en gran medida de la capacidad del Soldado de tirar "granadas de munición". Volvemos a lo de bestia: el Explorador no sirve para nada, y coincido con los compañeros ingleses: tres Ingenieros, un Médico y un Soldado pueden generar carne de Locust como para una salchichería.





Derecha: Nos gusta más la Halvo Bay de *Judgment* que el rollo vietnamita de *Gears of War 3*. Además, es un festival de color: ya veréis la diferencia de tono en cuanto empiece *Consecuencias*.



Izquierda: Supervivencia: juega con amigos que sepan lo que hacen o terminarás retirándoles la palabra.

tan brillante se ve mínimamente lastrada por el atrevimiento a la hora de mezclarlas. Si por mí fuera, todas tendrían la opción "Más bichos" y otra a elegir. Pero todo se andará y ojalá el resto de estudios hayan jugado a *Judgment*: más de esto. Pronto.

Lo que también me enerva bastante es que, salvo el general Karn, puro jefe final de cinco duros, con sus estrategias de ataque y sus puntos débiles, los polacos no hayan metido un festival de jefes gigantes. Ni gusanos gigantes, ni demonios de dos pantallas de largo. Ambos estudios merecen una seria reprimenda por esta carencia.

Las estrellas también desbloquean *Consecuencias* (un DLC monojugador que se les había quedado colgado de Gears of War 3 y ya que estaban...) que nos demuestra hasta qué punto lo han hecho bien en Judgment. Cuando, tras 10 horas, de golpe y porrazo nos toca volver a manejar a los todoterrenos en una campaña líneal, sin estrellitas ni desclasificadas, justo ahí queda claro hasta que punto se ha desviado este título de la trilogía. Y hasta qué punto para bien.

En el multi ya no estoy tan seguro. Los modos por equipos siguen siendo las estellas porque el deathmatch todos contra todos, a pesar de sus bellísimos mapas, es un sindiós desequilibrado. Los COGs son más rápidos, pero no lo bastante como para reaccionar en un entorno cerrado: ¡se concibieron para jugar en equipo en un máximo de dos bandos, no para tener ojos en la nuca! Básicamente, el que primero vea a otro tiene medio combate hecho, que celebrar los dos segundos que tardan en apiolarte por la chepa. Al menos, ya no es esa Fiesta de la Escopeta incesante.

Arriba: ¡Una Misión Desclasificada, viva! A mitad del juego será como "vaya, cuál de los cinco tipos me toca". Ojalá más variedad, pero es una idea estupenda.

FAQ

¿Y CARMINE?
Esto es una precuela, así que Carmine sólo está en *Consecuencias*. Pero ojo a Paduk, lo más grande desde el brazo de Cole en Gears 2.

¿QUIÉN ES TOM BISSELL?
El guionista de este juego. También, uno de los mejores críticos de videojuegos. Aquí se luce lo justo, pero id apuntando su nombre.

¿KARN ES COMO RAAM?
Es como Raam subido en una araña biomecánica gigante que escupe emulsión. Vosotros qué, ¿seguís matando terroristas?

TIROTEOS INTENSOS Y REJUGABLES CON OLOR A BULLETSTORM Y LA SOLIDEZ HABITUAL DE LOS GEARS

Pero, y esto ya es más grave: hemos perdido Horda. Hay un nuevo modo mixto, Overrun, que lo sustituye, un combo de Bestia y Supervivencia, en el que diez oleadas de bichos atacan (o atacas para luego defender si estás en multi) tus puntos fijos de un mapa bastante grande. Es un modo dinámico, donde se nos presentan las "clases" del multi (un torreterro, un médico, un francotirador y una fábrica de escupir y producir balas, con armas fijas) y que resulta en momentos de entretenidísima tensión jurando en arameo cuando todo se llena de bichos y a tu generador le resta un 10% de vida... Pero se queda corto en una semana y sólo alcanza su plenitud en un multi completo, donde la alternancia entre ataque y defensa, por desgracia, rompe el ritmo.

Sí, hay un par de secciones de Horda escondidas en la campaña, y su cooperativo es excelente, pero apenas llegan a las tres oleadas y saben a poquísimo. Peor, indican a las claras las posibilidades que la nueva fórmula Gears podría tener con una Horda en condiciones. No nos engañemos: Horda es la mejor aportación al pegatiros online de esta generación, la respuesta a los que nos queremos matar a niñatos, sino enfrentarnos a la máquina con amigos. Supervivencia es algo tan glorioso como limitado en comparación. Una buena Horda, en mapa grande, con estas "clases", habría sido la tercera venida de *Gauntlet/Left 4 Dead*.

Para el final, por cierto, queda un apartado técnico impecable. Una de mis dudas a día de hoy es si no habrán metido ciertas funciones de UE4 en la última versión de UE3: el tratamiento de la luz y de las partículas me hace pensar que sí... O eso, o que por desgracia el eterno motor de esta generación no ha sabido sacar todo el partido al hardware precisamente hasta el canto del cisne. Por citar un ejemplo: uno de los detalles más engorrosos del UE3, la carga visible de texturas, simplemente ya no existe.

De todas maneras, aunque *Judgment* se haya quedado a un pasito de la gloria, su fórmula mixta le da de patadas en el cielo de la boca al aburrido mundo del tiroteo militar estándar y, en bastantes aspectos, vuelve a mirar por encima del hombro a los Spartan. Un modo, un simple modo cooperativo, le habría garantizado mi amor eterno. Y un par de opciones extra a la hora de gestionar las Desclasificadas es matrimonio directo e hijos. Por lo que nos contaron el mes pasado, PCP se encargarán de *Gears* en la futura Xbox. Espero que no se me pase el arroz.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 7/10
UN ENTRETENIMIENTO MENOR REPLETO DE BUENAS IDEAS





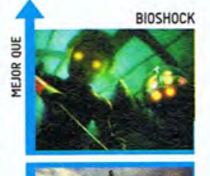




Arriba: Los enemigos más poderosos del juego, los patriotas biónicos con ganas de marcha, no son tan duros como los Big Daddy del primer Bioshock.

MEJOR QUE

BIOSHOCK





PEOR QUE

DISHONORED

IRRATIONAL HA CONSEGUIDO QUE LA ESPERA HAYA MERECIDO LA PENA: INFINITE ES UN VIAJE ÚNICO

Bioshock Infinite

***Bioshock Infinite* plantea una serie de preguntas (nada sencillas de contestar, ojo) a todo aquel que se deje atrapar por sus magnéticas redes visuales, que desentrañe su soberbio final y que sepa entender, sin exceso de ideas preconcebidas, sus indiscutibles virtudes.** Sobre todo para quienes llevamos un tiempo resistiéndonos a caer en los cantos de sirena de los videojuegos como vehículos narrativos y creemos que los videojuegos deberían ser, por encima de cualquier otra consideración, productos concebidos para jugar, y que esa función se debe llevar a cabo de forma inteligente, variada y satisfactoria. Y que cuestiones como los personajes, el guión o la ambientación cosmética deben quedar relegadas a un necesario segundo plano, como simple apoyo, o al menos, con una función algo más viva e interactiva que crear una ambientación para una mera sucesión de tiroteos lineales. Es solo una opinión, por supuesto, porque como es bien sabido, existe también una corriente "narratológica" encabezada entre otras muchas personas por Ken Levine (en el papel de poli bueno) y David Cage (en el papel de poli tonto) que creen que los videojuegos son como películas de Hollywood más espectaculares y solo levemente más interactivas.

Es decir, que como aquí no pensamos del mismo modo, nos resulta lo más natural del mundo encaminarnos al encuentro de Bioshock Infinite de dientes, sobre todo al recordar que el primer *Bioshock* tenía algunos fallos en su mecánica de juego que empañaban un trabajo de ambientación absolutamente exquisito y fascinante, sin duda de los mejores de la presente generación. Lo que ofrece *Bioshock Infinite*, una vez descuajaringados sus secretos, es un *Bioshock*... elevado a la enésima potencia. Es decir, un juego más sencillo si cabe en su desarrollo, con las mecánicas de combate simplificadas (y no siempre para bien), pero absolutamente hipnótico en su ambientación e historia. El guión de *Bioshock Infinite* es, y hay que medir muy bien la magnitud de esta afirmación, uno de los mejores que nunca se han escrito para el medio. Los diálogos rara vez suenan forzados, la presentación de personajes es progresiva y dramáticamente está muy bien construida, la conclusión es sorprendente y perdura en la memoria del jugador durante días y días (hasta el punto de incitar a repetir el viaje en un tipo de juego poco proclive a generar esta reacción)... y sobre todo, la labor de ambientación es exquisita.

Columbia es la auténtica protagonista del juego, como sucedía con Rapture en *Bioshock*. Pero a diferencia de aquella construcción submarina, ésta no es una ciudad cuyos días de gloria han pasado, sino que está viva y habitada. Y aunque un mero rascar en la superficie revelará el cáncer que corroe sus inexistentes cimientos, podemos disfrutar de sus habitantes y su asombroso colorido en una media hora inicial de juego plácida y estimulante, donde nos pararemos a mirar cada uno de los detalles de Columbia y a maravillarnos con el estupendo trabajo de ambientación, basado como siempre en una documentación que liga ese mundo imaginario con realidades poco memorables de nuestra historia cercana.

En lo visual, Columbia supone un descubrimiento detrás de otro: en los exteriores, los inmensos abismos, la torre donde está encerrada Elizabeth, las playas artificiales. Y en los interiores, mucho más tenebrosos y amenazadores, todos los edificios gubernamentales, los relacionados con Comstock, el villano de la historia... Columbia no solo son gráficos brillantes, ya que está organizada de

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

COLUMBIA: Por encima de las mínimas pegas que podamos poner a su sistema de juego, la ambientación brillante y magistral en la ciudad de Columbia devora el resto de las características del juego.

AUNQUE LAS MODAS DE LA INDUSTRIA IMPONGAN JUEGOS CONDUCIDOS POR LA NARRATIVA, LAS AGALLAS DE IRRATIONAL SON MUY NOTABLES

UN PASEO POR COLUMBIA

ꝏ Infinite es lo suficientemente inteligente como para confiar en el gancho visual de Columbia, y tal y como sucedía en los fascinantes fondos submarinos de Bioshock, tardarás en tener tu primer combate. Antes podrás entretenerte con una increíble cabalgata de carrozas propagandísticas, versiones doo-woop de clásicos pop de los ochenta y disfrutar con el mimo que Irrational pone siempre en los detalles que cuentan historias de forma lateral, y que son las que harán que vuelvas al juego cuando ya lo hayas acabado: los retazos de conversaciones, los carteles de propaganda, el diseño de los enemigos y aliados (ojo a la gente de Vox Populi), la deliciosa estética de los Vigores...

















Arriba: En Irrational siguen siendo únicos para contar historias aprovechando los escenarios.





Izquierda: La capacidad de tu compañera para abrir Desgarros te vendrá de perlas cuando genere un autómata armado hasta los dientes. Derecha: Daisy Fitzroy, líder de Vox Populi, no es la típica revolucionaria idealizada.





Arriba: Algunos escenarios contrastan con la amplitud y luminosidad de los exteriores, apretando las tuercas en lo grotesco y lo macabro.
Izquierda: El juego da pistas constantes para anticiparse al final... que igualmente te pillará con los pantalones bajados.

AL DETALLE

GÉNERO: Shooter en las nubes
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PC
ORIGEN: EE. UU.
COMPAÑÍA: 2K Games
DESARROLLADOR: Irrational
PRECIO: 65,95€
LANZAMIENTO: Ya a la venta

LOS RETRUÉCANOS ARGUMENTALES ALCANZAN TODA SU EFECTIVIDAD EN EL TRAMO FINAL, LLENO DE GIROS IMPOSIBLES Y PERVERSOS

forma muy inteligente, en distintos niveles que iremos recorriendo inevitablemente a lo largo de nuestra aventura, descubriendo distintas clases sociales, tintes segregacionistas, un sistema de castas muy acusado, un fanatismo religioso que lo empapa todo... y todo sin discursos redundantes ni monólogos artificiosos, a base de escenarios muy bien pensados (el museo de los héroes es una auténtica obra maestra en ese sentido, y nos recordó a un par de recursos narrativos que ya había explotado el soberbio *Max Payne 2*), con detalles que inundan cada rincón y con textos y documentos sonoros que van desgranando la historia al mismo tiempo que Booker recorre Columbia.

Es decir, desde la perspectiva narrativista, *Bioshock Infinite* es una obra maestra sin discusión. Ya no supone sólo la creación de un entorno maravillosamente profundo y lleno de matices, sino que además logra transmitir sin necesidad de ponerse discursivo un mensaje adulto y relativamente insólito en los videojuegos, obsesionados tan a menudo con su propio metaombligo.

¿El problema, entonces? Muy sencillo: la mecánica de *Infinite*, tal y como pasaba en el primer *Bioshock*, no está a la altura de su exquisita ambientación. Lejos de la complejidad jugable de un *Dishonored*, por mencionar un FPS reciente en el que el guión y la ambientación tenían un gran peso, *Infinite* es un *shooter* lineal y sin sorpresas. Presenta una gran cantidad de opciones mecánicas al jugador, es cierto, pero sobrepasan en complejidad las necesidades de un *gameplay* algo simplista. Las armas, por ejemplo, no están adaptadas a los enemigos y los entornos como podía pasar, y nos vamos a un caso extremo, en el primer *Halo*, sino que llegan a mostrar efectos y características muy similares: jugarás todo *Infinite* y comprobarás que apenas has tocado determinadas armas. Algo similar sucede con los Vigores, los equivalentes a los antiguos plásmidos: aunque el de Posesión es indudablemente útil para desembarazarse de los dispositivos enemigos, hay demasiados Vigores que sirven, simplemente, como artillería pesada. De nuevo abandonarás el juego habiendo usado algunos de ellos lo mínimo.

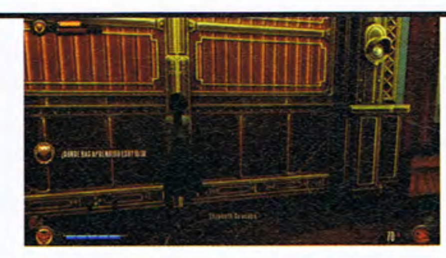
Por suerte, profundizando en el juego esta sensación inicial va cambiando: la combinación de Vigores da pie a estrategias muy satisfactorias, y aunque hay arenas de batalla con un diseño algo perezoso (simplemente, un grupo de enemigos abalanzándose sobre un Booker que solo puede retrasarlos a base de zambombazos incendiarios), cuando el pelotón de enemigos es variado y desafiante hay que combinar estrategias que hacen que el juego no se vea repetitivo. En el último tercio, posiblemente, estarás más interesado en descubrir cómo continúa la historia que en despachar al siguiente pelotón de enemigos. No es nada malo de por sí (y dice mucho, desde luego, de la absorbente atmósfera que ha entretejido Irrational), pero es una buena prueba de las leves carencias del sistema de juego en lo que respecta a la acción.

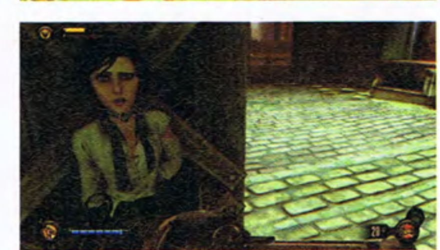
Sin duda, el mayor problema del juego está en el sistema de resurrección del protagonista. Cuando Booker muere, Elizabeth le reanima y reaparece en un punto cercano al combate (no necesariamente el último punto de salvado). La cuestión es que Booker pierde solo unas monedas, pero los enemigos muertos conti-

SIN CONEXIÓN
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

LOS COMBATES: Es asombroso que un juego que deja de lado la exploración o la estrategia en los combates confíe en los tiroteos como su único resorte jugable. Todos los peros que podemos poner al juego están ahí.








Arriba, derecha: Tras el bautismo forzado, Booker presencia, aún sin armas, una de las mejores imágenes del juego: estatuas de los Padres de la Patria sosteniendo simbólicos objetos como si fueran armas de fuego. **Abajo:** Procura tener bien actualizadas y con potencia de fuego las arma más sencillas, como el revólver. Volverás a ellas.




Arriba: El juego te presenta a veces algunas aparentes bifurcaciones, pero son completamente accesorias. En este caso, por ejemplo, solo se precipita un combate inevitable.

JUEGA COMO EN 1999

Una vez superado el juego por completo (o pulsando el Konami Code en el menú principal, pero no vayáis contando que os lo hemos dicho nosotros), se desbloquea un modo de dificultad extrema especialmente pensado para los jugadores que se crean más imbatibles. Enemigos más duros, sin ayudas para orientarse por el mundo de Columbia (por aquí creemos que esa ayuda ya sobraba en los modos normales), menos suministros durante los combates, la obligación práctica de mejorar armas si no se quiere terminar malamente en los enfrentamientos con los enemigos más fuertes y, sobre todo, la desaparición de los puntos de regeneración tras la muerte. Si eres eliminado, vuelves al último punto de control y sin dinero. El resultado es absolutamente infernal, demasiado quizás: hubiéramos preferido un término medio a la hora de reaparecer tras las muertes... ya en los modos normales.




ALGUNOS CHOQUES PREVIOS

No es que Irrational saliera precisamente de la nada cuando lanzó *Bioshock* en 2007, pero sus anteriores juegos (los notables *SWAT 4*, *Freedom Force* y *Tribes: Vengeance* y, sobre todo, el increíble, aún hoy soberbio y esencial para entender los *Bioshock*, *System Shock 2*) sólo tenían predicamento en el mundo del PC. La llegada de *Bioshock* (una reformulación de *System Shock 2*, pero de ambientación submarina y el acento puesto en los tiroteos) al mundo de las consolas convirtió a Irrational en un estudio de primera fila y a su jefazo, Ken Levine (que ya había trabajado en juegos como *Thief*), en uno de los nombres propios del diseño de videojuegos.





núan muertos, y los enemigos robóticos tan solo recuperan parte de la energía perdida en el combate. Conclusión: de forma voluntaria o no, el jugador puede avanzar poco a poco, sabiendo que si muere no hay penalización de ningún tipo: siempre puede volver al combate, matar a otro par de enemigos y, aunque muera con ese pobre balance, algo habrá avanzado. Es decir, no es que la muerte no penalice, es que supone una pequeña ventaja. Es un fallo en la mecánica y que, además, ya estaba en el primer *Bioshock*, con lo que se adivina completamente voluntario por parte de Levine y los suyos: no es una mera carencia de la mecánica, sino una decisión consciente. Habrá quien aplauda la decisión de Irrational de no poner absolutamente ninguna traba al jugador; nosotros creemos, una vez más, que un mínimo desafío es vital para el juego. Es el único punto realmente negro de *Infinite*, y manías aparte, el único problema que distancia a este soberbio juego de la perfección.

Pero no nos quedemos con mal sabor de boca. Quedan por comentar un par de elementos de los combates que suponen una innovación notable. El primero es la intervención de Elizabeth, que ayuda y presta apoyo a Booker lanzándole munición, armas, Vigores y botiquines. En realidad es una ayuda más que recibe el jugador, que no tiene que buscar por el mapeado ese chute de energía que le de unos minutos extra de vida, sino que, con la ayuda de Elizabeth, esa ayuda viene a él. Elizabeth se comporta de forma inteligente y permite centrarse en liquidar a los enemigos mientras ella busca suministros, dándole a la batalla un tono algo más inmediato y centrado en la acción pura. Elizabeth también es capaz de abrir Desgarros, un elemento de vitalísima importancia argumental (son portales en el espacio y el tiempo que comunican dimensiones paralelas), pero que en el combate pueden traer momentáneamente suministros o incluso torretas y robots a nuestras órdenes. Emplearlos adecuadamente es vital, y es muy divertido aprender a hacerlo.

Los combates quedan rematados por los carriles aéreos. La posibilidad de disparar desde ellos, usarlos como lugar para lanzarse sobre los enemigos y la versatilidad en el combate que otorga el poder cambiar de sentido, o acelerar y frenar por completo en ellos hace desear que Irrational los hubiera incluido en absolutamente todos los tiroteos. Desde luego, ayuda a disculpar los problemas que arrastran arenas más mediocres.

A fin de cuentas, ¿importan todos estos detalles si Irrational ha creado un mundo vivo y original, por el que ya solo deambular es un placer interactivo de primera categoría, y que está adornado con personajes tan inolvidables como el de la propia Elizabeth? Depende del jugador y de lo que busque en un juego. Nosotros ponemos peros porque hay que ponérselos, pero también aseguramos que volveremos con mucho gusto a Columbia para dejarnos hipnotizar por su maravillosa ambientación. Quizás es más de lo que puedan presumir juegos mejor acabados en lo jugable.

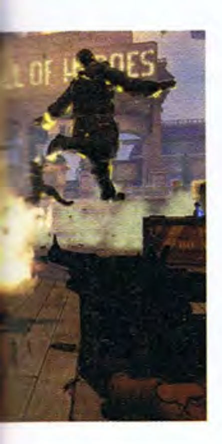
JOHN TONES

EL DISEÑO DE LOS ENEMIGOS MÁS PODEROSOS (Y ALGUNO DE LOS SECUACES DE VOX POPULI) ES SOBERBIO, PERO NO ALCANZA EL IMPACTO VISUAL DE LOS HABITANTES DE RAPTURE.

FAQ

¿ES MUY LARGO?
Trece horas si no te detienes demasiado y que rejugarás dependiendo de lo que te haya cautivado la ambientación, ya que no hay multijugador.

¿VALE LA PENA ENTONCES SI ATENDEMOS AL RATIO EURO / MINUTO?
No empecemos con la tontería. El juego es lo suficientemente cautivador e interesante como para dejarte con ganas de repetir. Vamos, que vale la pena.



VEREDICTO 9/10
¿QUIZÁ EL MEJOR ESCENARIO JUGABLE EN AÑOS? QUIZÁ





Levine planteó en Bioshock una forma de contar historias que aunque se asentaba en los clásicos de la aventura gráfica no se había implantado con tanta fuerza en el género de los pegatiros. El resultado fue un título que hoy sigue cautivando por su excelente dirección de arte y su originalísima historia, y se convirtió en su día en un éxito de crítica y público. Tanto fue así que Take2 exigió una secuela que Irrational no estaba dispuesta a desarrollar. *Bioshock 2* fue puesto en manos de un batiburrillo de estudios (2K Marin/Australia, 2K China y Digital Extremes gestionando un flojo multijugador) que, a pesar de todo, no salieron nada mal del empeño. Aunque tiene un carácter derivativo y carece de la fuerza icónica que dio luz a los Big Daddy y las Little Sisters en el primer *Bioshock*, es una continuación muy digna.





EL JUEGO CON EL QUE EL EJÉRCITO SURCOREANO SE ENTRENA PARA LA GUERRA

StarCraft II: Heart of the Swarm



Los valores de producción de Blizzard son alucinantes. No estamos diciendo que por mimar sus juegos durante meses hagan mejores títulos que nadie, pero sí que hacen mecánicas depuradísimas. Pocos pueden permitirse examinar cada elemento con auténticos expertos, de los que se saben al dedillo cada milímetro del juego, durante meses en betas cerradas y abiertas para comprobar cómo se equilibran las unidades y si alguna sobra o necesita algún retoque. Por eso, aunque *Heart of the Swarm*, como primera expansión oficial de *StarCraft II*, pueda ser criticada en decisiones de diseño o jugabilidad, su buen puñado de cambios en el multijugador y su nueva campaña al menos están perfilados hasta la perfección y funcionan para quienes deben hacerlo: esa tropa de gordopeceros que hablan con términos como "toss", "zerg rush" o "four gates".

Pocas objeciones puedo poner al modo campaña. Tras la historia de Jim Raynor y la caza de Kerrigan, ahora toca manejar a la señorita mitad zerga y mitad pelirroja en traje de cuero blanco. Y vaya que si se la maneja: en todas las misiones está liderando el ejército y atacando enemigos con sus infladísimas estadísticas y habilidades demenciales. Casi parece un MOBA, y de hecho en algunas fases lo es, porque la manejamos a ella y a un pequeño grupo de bichos con el objetivo de cazar algún gran monstruo en un escenario limitado y sin recolección de recursos. Sí, esto pasa, en *StarCraft*, el rey de los RTS, y sé que a más de uno le dolerá, pero toda esta mezcla del héroe fuerte y la gestión de recursos, cuando esta última parte no se anula por completo (solo ocurre en alguno tramos del juego y solo una vez en una fase entera), funciona muy bien. No sé si es un intento de reconvertir la saga por otros derroteros, que lo dudo mucho. La historia, en todo caso, trata de la venganza de Kerrigan y de cómo se sobrepone a las amenazas que van apareciendo.

A diferencia de su predecesor, hablo de *StarCraft II* a secas, esta campaña es más liviana y se centra más en la variedad de situaciones que en el desarrollo incluso de una base para aplastar al enemigo, que por necesidad ocurre, porque esto es un RTS, pero que suele estar limitado porque no se tienen todos los edificios o porque los objetivos no son tener un ejército fuerte y una economía sana. Tampoco pasa nada, porque la campaña nunca sirvió en su día como tutorial para el multijugador y porque la dificultad es menos aplastante. El modo difícil de *Heart of the Swarm* es algo a medio camino entre el modo normal y el difícil de *StarCraft II*.

No quiero decir en ningún momento que la campaña sea algo anecdótico, pero para jugar de verdad a un juego de estrategia, hay que ponerse con las escaramuzas, los combates contra la IA y, por supuesto, el multijugador competitivo que hace que este juego venda lo que vende. Blizzard sabe muy bien que la campaña no sirve como entrenamiento, así que su solución ha sido de verdad crear un entrenamiento, con partidas de diferente nivel que ayudan a adquirir buenas costumbres y tácticas de desarrollo clave para que no se coman vivo a nadie en el multijugador. Y en cierto modo, al novato le van a venir bien. Como no son obligatorias, el veterano puede pasar de ellas (aunque se quedará sin algunos logros o retratos).

Algo similar sucede con las batallas con la IA. Al igual que ocurre en el online, estas tienen un sistema de aprendizaje para medir el nivel del jugador y adaptarse a él, y sigue haciéndolo

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

MOBA: Llevar a Kerrigan en todas las misiones, con sus poderes y su nivel, ciertamente le da un factor de MOBA al juego, y no le sienta para nada mal. ¿Quizá meter toques de gestión a los MOBA les siente bien a estos?

LA CAMPAÑA DE STARCRAFT NUNCA HA SERVIDO COMO ENTRENAMIENTO PARA EL ONLINE, POR ESO AHORA HAY UNO ESPECÍFICO PARA ELLO





Arriba: Si Blizzard rindiera homenaje a mi juego en un StarCraft sentiría que realmente he triunfado en al vida. Maldito Notch...

PEOR QUE

STARCRAFT: BROOD WAR





STARCRAFT II

TAN BUENO COMO



Arriba: El desarrollo de Kerrigan puede modificarse en cualquier momento, aunque todas las habilidades son potentísimas.

AL DETALLE

GÉNERO: Ajedrez y taquicardia
PLATAFORMA: PC
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Activision Blizzard
DESARROLLADOR: Blizzard
PRECIO: 59,95€
LANZAMIENTO: Ya a la venta









EXPERIMENTACIÓN GENÉTICA

La campaña ha introducido algunos cambios curiosos, como el desarrollo de unidades gracias a misiones de evolución que dejan probar cómo funciona cada cambio introducido. Son cortas y su objetivo solo es ese, no son misiones de campaña. Resultan útiles y no rompen demasiado el ritmo del juego, además de que los beneficios de hacerlas son impresionantes: un zergling que salta entre diferentes alturas, un mutalisco que ralentiza, un hidralisco con más alcance... La campaña es estupenda para ofrecer unidades más frescas y variadas de lo que el rígido equilibrio de las razas en el multijugador nunca podrán permitir. No todas las unidades pueden optar a esto, pero hasta la mismísima Kerrigan puede alternar habilidades y poderes al vuelo antes de cada misión. Probar con diferentes tácticas y adaptarse a cada una es la clave no solo para superar la campaña sino para hacerla realmente entretenida.









Arriba: Como no podría ser de otro modo, otros tantos personajes de los capítulos anteriores de la saga aparecen para ayudar o combatir a Kerrigan. Aquí Zeratul, protagonista de la siguiente expansión. Abajo: Los poderes de Kerrigan atraviesan los ejércitos enemigos con facilidad, pero hay que estar pendiente de usarlos.





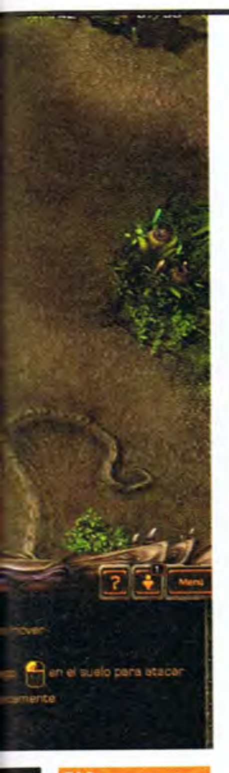
Arriba: Todas las razas han sido equilibradas de nuevo para el multijugador, pero los Protoss, que es con la que el que suscribe juega siempre, siguen un poco desinflados en cuanto a tropas terrestres. Al menos, han subido la armadura de los fanáticos.

AYUDITAS PARA EL YOUTUBER

El fenómeno de los narradores de partidas grabadas de *StarCraft II* no está muy asentado en nuestro país, pero en EEUU es toda una corriente dentro del juego. Estos *youtubers* que se molestan en buscar *replays* dentro del juego, en verlos y comentar las estrategias de los jugadores mientras la partida va ocurriendo no solo hacen un genial trabajo por la comunidad, que puede aprender tácticas nuevas viéndolas y escuchando una explicación coherente, sino que también funcionan como entretenimiento puro y duro. Ver una partida como quien ve un partido de fútbol. No es de extrañar, por tanto que en Blizzard hayan apoyado esto desde el propio juego, permitiendo cambios de en la interfaz de las repeticiones, poder subir replays directamente a Internet y hasta poder retomar una partida guardada para mostrar alternativas de combate y posibles soluciones a errores cometidos.







a medida que se juegan más partidas, de modo que la máquina sabrá predecirte si repites mucho un movimiento o abusas de una unidad. Esto, para corregir errores, es gloria bendita. Si había que elegir entre crear estos complejos modos o rebajar la exigencia del multijugador, Blizzard ha elegido bien. La campaña puede ser más mediocre, pero estos dos añadidos hay que aplaudirlos. Por lo demás, nada ha cambiado en el planteamiento estratégico: los terran siguen siendo para novatos, los protoss son fuertes pero caros y los zerg son abundantes pero difíciles de manejar al principio. La sensación de que.esto es un StarCraft, de que hay múltiples vías para desarrollar cada raza en cada combate siguen estando ahí, y con eso le basta para seguir siendo divertido.

/// Como tipo que no ve fútbol, debo reconocer que me he quedado anonadado viendo partidas de *StarCraft II* en YouTube. Esto es una mina que por fin han empezado a explotar oficialmente en el juego gracias a los cambios en los replays y la posibilidad de tunear la interfaz de los mismos para hacer narraciones y grabar partidas. Es un pasito hacia delante en esta moda de los e-sports y un gesto más de que los videojuegos van a ir tirando muchísimo por aquí en los próximos años.

Es asombroso, pues, lo hipnótico que resulta ver a varios desconocidos manejando ejércitos, incluso si no se entiende todo lo que ocurre o si jugándolo no se comprenden todas

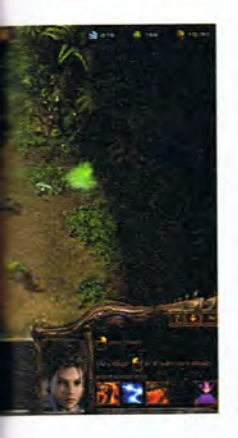
FAQ

¿SE MANEJA MUCHO A KERRIGAN?
En todas las misiones salvo en una, que yo recuerde. Es un personaje poderoso, que mejora en cada batalla.

¿HAY QUE JUGAR AL ONLINE PARA DISFRUTARLO DE VERDAD?
Depende. La historia se disfruta mucho por sí sola y hay logros y retos. El online es para jugadores avanzados dispuestos a implicarse, entender tácticas y tratar de mejorar

¿MUCHO MAMÓN EN EL ONLINE?
Depende bastante, pero sí: sentirse humillado es habitual.

AL JUGAR AL MULTIJUGADOR, TODOS ALBERGAMOS LA ESPERANZA DE IR SIENDO MEJORES, PERO EN GENERAL, ACABAMOS DERROTADOS Y EMPEZANDO DE NUEVO PARA BUSCAR VENGANZA



las tácticas o no se ganan apenas partidas. El juego sigue llamando, ya sea porque uno alberga la esperanza de volverse mejor o porque sencillamente pica. Como el juego permite jugar sin entrar en la clasificación oficial, es posible probar y probar una y otra vez sin la humillación de recibir pocos puntos o estar el último en una liga. Sea como fuere, jugar online es una experiencia compleja y completa. Como venía ocurriendo desde hace tiempo, existe una clara división de rangos para que un jugador muy experto no pueda abusar de otros los novicios. Es una separación lo suficientemente permeable como para que alguien que empieza a destacar en la liga



bronce pase a la de plata, o al revés si se están perdiendo facultades. Esta promesa es puro veneno, la sensación de que se está jugando mejor y de que pronto se podrá avanzar a un metal más brillantes es lo que en un primer momento consigue viciar como la droga. Y tiene severas consecuencias ya que perder dos partidas seguidas implica igualmente descender puestos por un tubo, diez numeritos tranquilamente. Ganar, perder, abandonar, arrepentirse y volver, así juega el usuario medio de *StarCraft*. El experto tiene otros ritmos.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

¿DIFICULTAD?: Esta queja es algo absurda, porque hay varios modos de dificultad, pero el juego es más fácil en general, y la campaña te lo da todo demasiado mascadito siempre.

Las nuevas unidades siempre son un cambio a tener en cuenta, pues rompen el equilibrio del juego y que muchos ya han aprehendido. Sus funciones están marcadas y sirven para cosas muy específicas, salvo el Murciélago Infernal, que no sirve para mucho. Por mucho que introduzcan unidades o escenarios nuevos, no va a ser posible modificar la jugabilidad de StarCraft. Seguirá siendo un RTS basado en las pulsaciones rápidas y en los atajos de teclado donde la concentración y las horas pesarán siempre mucho más que la inventiva o la capacidad de reacción. No recuerdo la última vez que alguien salió con una nueva táctica efectiva, y a mi tampoco me ha dado por ensayar cosas diferentes con estas unidades, pero tampoco lo veo necesario. Tal como está planteado todo, la gestión del ejército es difícil y sigue exigiendo un conocimiento pormenorizado si se quiere llegar a algo. Quienes no quieran llegar tan lejos y se conformen con ligas intermedias, tampoco van a pasarlo mal o aburrirse de repetir tácticas. Las combinaciones de unidades y de estrategias sigue siendo incomparable a ningún otro.

Mi experiencia personal con el juego es bastante lineal: voy de la campaña a las escaramuzas contra las IA y tras un par de semanas empiezo en serio con el online. No todo el mundo lo disfrutará así, pero supongo que hay juego para quien lo quiera buscar. He visto a gente que se dedica a ensayar tácticas absurdas para intentarlas online, incluso si no ganan el combate después, solo por entretenimiento. Y del mismo modo, hay gente que ya no juega tanto pero que ahora ve partidas en YouTube. Quiero creer que Blizzard ha entendido bien cómo funcionan sus jugadores y que por eso han incidido en donde más cambios notaban.

La experiencia con *Heart of the Swarm* era la que predecía: un juego muy complejo, para una comunidad gigantesca que produce mucho y que no para nunca de crecer, motivo por el cual se ha querido facilitar el proceso de introducción y maduración de nuevos usuarios, pero sin descuidar a los ya presentes. El multijugador, pese a las unidades nuevas, sigue funcionando como siempre, pues tampoco podría ser de otro modo. Los más expertos sabrán entender lo beneficioso o no de una nueva interfaz o si se está abusando de unidades algo desequilibradas, pero ellos no necesitan este análisis para conocer su juego.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 9/10
EL REY, EN ESTE CASO REINA, DE LA ESTRATEGIA

Abajo: Al jugar en difícil perdemos la retícula que te señala las correcciones de viento y gravedad para la trayectoria del disparo. Por lo menos ganamos algo en desafío, pero lo justo.





Arriba: El multijugador promete, pero si hay poca gente en una partida se desmorona. Y la verdad, nos cuesta encontrar a jugadores.

DONDE PONE EL OJO, PONE LA BALA. Y NADA MÁS.

Sniper: Ghost Warrior 2

El realismo no es la mejor tarjeta de presentación de *Sniper: Ghost Warrior 2*. Ni siquiera teniendo en cuenta la naturaleza especializada de este "pegatiros". Sí, el juego tiene en cuenta la distancia, la gravedad y el viento a la hora de calcular el chupinazo, pero hasta ahí llega. El resto se divide entre guardias con percepción extrasensorial, estallidos al azar y una IA cuyo funcionamiento binario alterna entre 'asoma la cabecita' y 'carrera de pollos sin sentido'.

¿La recompensa por hacer bien nuestro trabajo? Demonios, el juego es demasiado fácil en la dificultad por defecto: tenemos una retícula que nos indica exactamente dónde irá a parar la bala y los enemigos se desploman sin más. Algo que tras el festival de entresijos nazis a los rayos X de *Sniper Elite V2* es inaceptable: donde el juego de rebelión era un festival de plomo gonzo que era una auténtica orgía de balazos, *Sniper: Ghost Warrior 2* no se molesta ni en recrearse en lo único que hacemos durante el juego. Cepíllate un guardia y siente el mismo orgullo que si le cortases los hilos a una marioneta. La emoción que nos invite a seguir jugando brilla por su ausencia.

La libertad es igualmente escasa. Las misiones son un paseíto de la manita de tu observador. Una manita lineal, recia, que no te suelta aunque te duelan los nudillos y que hasta te obliga a acabar con los objetivos en un orden concreto. Sin variantes: vete de A a B, mata a C, D y E, genera algún tipo de distracción, recorre el resto del abecedario. Si acaso, los momentos *Enemigo a las Puertas* aportan algo de vidilla, pero solo porque son los únicos niveles en los que se te pide que hagas algo un poco diferente.

El multijugador tampoco salva la cara de *Sniper: Ghost Warrior 2*. Resulta atractivo de primeras, ya que un deathmatch al uso donde todo el mundo tiene un generador de agujeros letales es, cuánto menos, tenso. Sorprendentemente, es la parte con menos ritmo del juego, pero los cinco minutos esperando a que alguien asome -y pierda- la cabeza le aportan identidad al juego.

El problema es que si no participan todos los jugadores posibles, se pierden esos momentos en el que la gente hace cebo, y todo termina en enfrentamientos a corta distancia donde se le ven las costuras de FPS del montón. Con una partida a tope de personal, eso es impensable: la densidad de miras cubriendo el mapa crean una zona letal en la que cualquier tipo que se mueva sobre dos piernas tiene esos mismos segundos de vida. El otro problema es que sólo hay un modo de juego, ese deathmatch por equipos, y únicamente cuenta con un par de mapas.

Entre que la campaña apenas da para cinco horas y el multijugador ni tiene modos, ni apenas habitantes, qué nos queda. Disparar es cualquier cosa menos excitante y, sinceramente, cuando hasta Black Ops 2 o Battlefield llevan mejor el francotirador que un juego expresamente dedicado a ello, es que algo ha ido francamente mal.

AL DETALLE

PLATAFORMA: Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS: PS3, PC
PAÍS: Polonia
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: City Interactive
PRECIO: 40,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-12
ANÁLISIS ONLINE: SÍ

MEJOR QUE

HEADSHOT





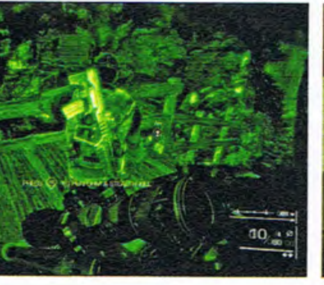
PEOR QUE

SNIPER ELITE V2

ENHANCED

MEJORANDO EL ORIGINAL

SÓLO RIFLES: La principal mejora sobre la primera entrega es que han desaparecido las misiones a lo Rambo. Fuera ametralladora, únicamente rifles de francotirador en cada una de las misiones.





VEREDICTO 3/10

NO ENTRETIENE, NO SATISFACE, NO INTERESA

Abajo: La pantalla táctil no se utiliza demasiado durante el juego (por suerte), pero el panel trasero se puede usar para apuntar con el arco... siempre y cuando te guste ser impreciso, claro.





Arriba: Sus creadores lo definen como 'el juego de ninjas definitivo'; siempre que no hayas visto *Revengeance*, claro.

SOBREDOSIS DE SANGRE, VÍSCERAS Y NINJAS

Ninja Gaiden Sigma 2+

A estas alturas ya sabrás que, con la marcha de Itagaki, la saga Ninja Gaiden perdió dificultad y grandes cantidades de sangre y violencia (de ahí que hayan querido arreglar el problema con Razor's Edge). Por suerte, gracias a PS Vita podrás revisitar el *Ninja Gaiden* original, su segunda entrega más concretamente, y regocijarte en su desarrollo "ultraviolento", aunque este remake mancha mucho con su sangre, pero no limpia nada el nombre de la saga.

El principal problema con *Ninja Gaiden 2* es que el original nunca fue tan bueno como lo recordamos; aun con todo el desmembramiento y las duchas de sangre, la secuela del título de Team Ninja no podía compararse a la primera entrega, bien por la falta de originalidad o por problemas en su planteamiento. Y aunque la tercera entrega hace bueno a *Ninja Gaiden Sigma 2*, no nos parece suficiente. El diseño de niveles es precario, el juego está repleto de enemigos "tramposos" y ataques que acaban contigo en muy poquitos segundos... su fórmula se ha explotado con mejores resultados muchas veces, sobre todo últimamente, si tenemos en cuenta lanzamientos de corte similar como *DmC*, *Revengeance* y *Ascension*. Estamos casi seguros de que nadie adquiere una portátil para jugar a malas conversiones de sus juegos preferidos, pero si existe algún masoquista capaz de disfrutar con dicha práctica, el título de Team Ninja para PS Vita es el juego perfecto para hacerlo; *Ninja Gaiden 2* ha vuelto... con peor aspecto que nunca.

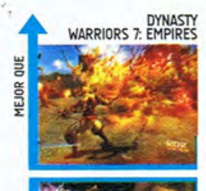
La baja calidad de la conversión es lo que hunde el planteamiento del juego de principio a fin. Aunque muestra un aspecto decente casi todo el tiempo, de vez en cuando los elementos en pantalla son más de los que la consola puede mover (o más bien, el motor gráfico del juego), y entonces los jaggies y demás problemas relacionados con la resolución hacen su desagradable aparición en escena. Además, hay que tener en cuenta que el frame rate va oscilando continuamente, desde la suavidad más absoluta a lo que prácticamente podríamos denominar "cámara lenta". En un juego cuya dificultad requiere la precisión más absoluta, los mencionados problemas técnicos resultan inadmisibles; y lo peor de todo es que a medida que avanzas en el juego, los fallos aumentan al mismo tiempo que su dificultad y la presencia de enemigos cada vez más letales.

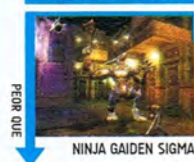
Los añadidos como el modo Ninja Race (en el que ciertas secciones del juego se transforman en desafíos de puntuación) y las misiones Tag cooperativas, le dan valor a esta particular versión portátil del título de Team Ninja, pero en nuestra opinión no el suficiente. Ninja Gaiden 2 nunca fue tan bueno como recordamos, pero Sigma Plus no ayuda a mejorar ese recuerdo.

AL DETALLE

FORMATO: PS Vita
ORIGEN: Japón
DISTRIBUIDOR: Koch Media
DESARROLLADOR: Team Ninja
PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ONLINE: No

MEJOR QUE: DYNASTY WARRIORS 7: EMPIRES





PEOR QUE: NINJA GAIDEN SIGMA

SIN CONEXIÓN
LO QUE CAMBIARÍAMOS

PROBLEMAS TÉCNICOS: A las novedades jugables se le une una gran cantidad de problemas técnicos que hacen peor la experiencia de juego. Nos habríamos conformado con una conversión directa.





MAL PORT DE UN JUEGO MEDIOCRE

APARTA TIGRE, QUE VIENE SEVE A ENSEÑARTE A JUGAR AL GOLF

TIGER WOODS PGA TOUR 14

El golf es una de las mejores adaptaciones al deporte simulado. Me explico: es un deporte que, al contrario que el fútbol o el baloncesto -o el tenis, si me apuran- requiere una inversión previa y unas instalaciones específicas. Forma parte de la esfera de lo que no vivimos cotidianamente, uno de los mayores pluses a la hora de sentarse a jugar. Y, sin embargo, su funcionamiento es perfecto para lo virtual: una mezcla de parámetros matemáticos y competición despiadada. Sin necesidad de correr en manga corta, además.

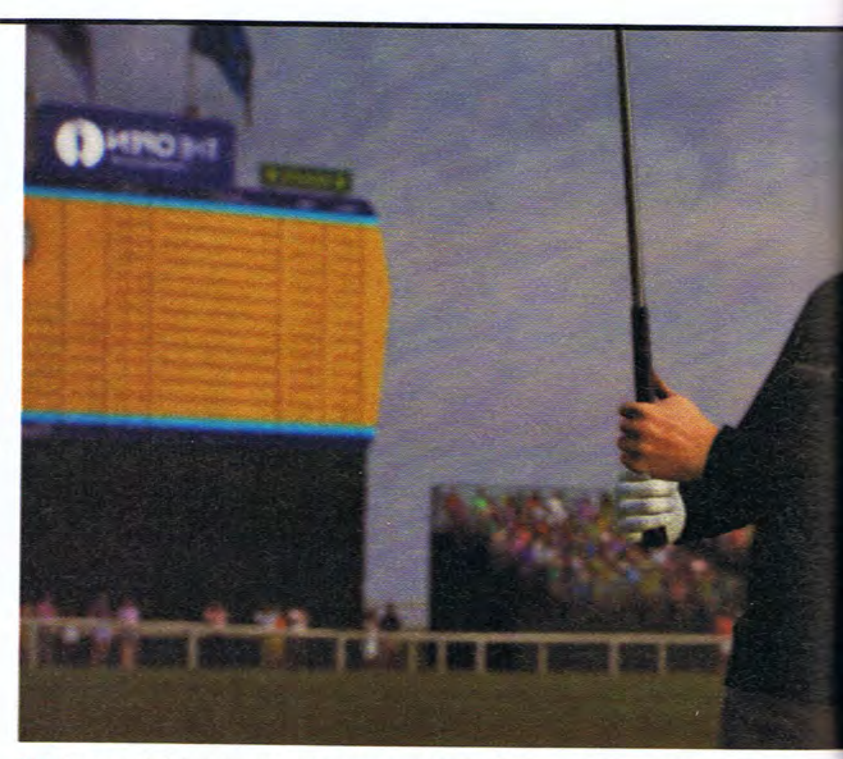
Tanto Electronic Arts como 2K tienen muy bien cubierto el cupo de los deportes mayoritarios: a *FIFA* este año los japoneses ni le han tosido y 2K ha vuelto a machacar en la cara de la propia EA, que ha sido otra vez incapaz de sacar adelante un *NBA*. Ambos dominan bien a gusto los dos deportes americanos por excelencia (con *Madden* y *MLB*, respectivamente, que los echamos de menos por estos lares) y, salvo motor, el resto de compañías han tirado un poco la toalla en lo deportivo. Por eso me sorprende que EA siga echando el resto con un *Tiger Woods* que está completamente en llamas desde hace un par de años (dentro de lo que puede petarlo una serie anual, retoque a retoque). Lo irónico es que, ahora que uno de los mejores golfistas de todos los tiempos ya ha recuperado su imagen pública, EA ha decidido dejarle un poco en segundo plano incluyendo un repaso a todas las figuras históricas: Jack Niclaus, Arnold Palmer, Seve Ballesteros (y ojo, no es truco de marketing para España: Seve ocupa un lugar predominante desde el tutorial).

Figuras a las que se añade la LPGA, para apelar al público femenino y, por primera vez, los cuatro grandes. También golf nocturno, un enorme énfasis hacia la comunidad online y creo que ya he acabado con los *bullet points* obligatorios para su público objetivo. Ahora, jugador, hablemos del juego. El mecanismo del golf virtual está dominado desde los tiempos del Mario ochobitero: barra de potencia, juego de reflejos, un poco de intuición, la flechita del viento... Elementos comunes difíciles de perfeccionar, que siempre han tenido más éxito en el arcade ligero (esos *Everybody's Golf*, o los recientes *Mario* de Camelot). El éxito de EA Tiburon, que lleva años buscando una fórmula, ha sido aportar un elemento a ese lenguaje que no roce con la gramática establecida y aporte lo suficiente para que prefiramos su idioma jugable: el swing.

El año pasado encontraron el elemento perfecto y su reiteración en esta entrega es señal de que creen en él: el Swing. El truco está tomado siguiendo las enseñanzas tanto de los NBA de 2K y como de aquel fabuloso *Skate* de EA Black Box: reproducir con los sticks analógicos lo más parecido a la acción real. Así tenemos dos fases: la preparación del disparo,

AL DETALLE

GÉNERO: Deporte sin sudor
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: X360
PAÍS: Estados Unidos
COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADOR: EA Tiburon
PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
PLAYERS: 1-24
ANÁLISIS ONLINE: Poco



Debajo: Parece que ningún juego deportivo puede sobrevivir ya sin dedicarle un buen apartado a la nostalgia. *PGA 14* ofrece un recorrido bastante completito por la historia del Golf, con desafíos cada década.





Derecha: Revivir las andanzas de los ancestros del palitroque supondrá un cambio de chip: palos chusquísimos, precisión un tanto nula... Al menos no tendrás que enfrentarte a hoyos infernales. Campo, cuatro baches y a correr.

EL PROPIO TIGER WOODS SERÁ EL NARRADOR DE LA HISTORIA DEL DEPORTE DESDE 1860 HASTA NUESTROS DÍAS



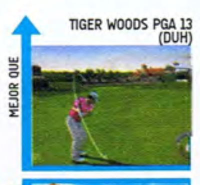
Izquierda: El juego incluye la posibilidad de recrear a tu golfista a partir de una foto, pero si han sacado a Seve así, imagina cómo vas a quedar tú.

Abajo: La recreación de los escenarios, con su público y demás, se está quedando un pelín vieja. Y no lo digo por el sepia.



TIGER WOODS PGA 13 (DUH)

MEJOR QUE





MÁS ABURRIDO QUE

EVERYBODY'S GOLF 6

FAQs

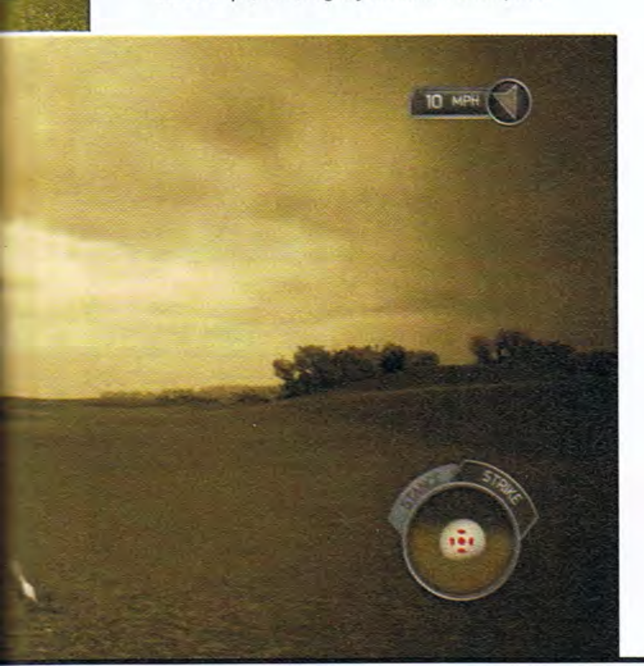
¿CUÁL ES TU HANDICAP?
No sé ni lo que es eso. Un día hice un eagle y casi lloro.

¿ES UN SACACUARTOS?
Y qué juego deportivo no lo es hoy en día, amigo. Eso sí, con paciencia creo que se puede desbloquear todo.

¿HAY ALGÚN MODO RÁPIDO?
Un par, más los que configures tú en tu partida.

LA DICHOSA ENTREGA ANUAL

PGA 14 se diferencia lo justo de PGA 13, sobre todo ahora que han dado con el sistema de swing. Sí, tenemos un recorrido por siglo y medio (tal cual) de deporte, campos adicionales y liga femenina. Pero, la crítica de siempre: es el mismo motor, prácticamente el mismo esquema de juego y, opciones online aparte, los dueños del anterior no encontrarán demasiado aliciente en éste. De acuerdo, lo entendemos en parte: las nuevas consolas están a la vuelta de la esquina. Pero nos sigue sorprendiendo esa obsesión por la entrega anual porque, en teoría, el DLC se inventó para estas cosas, ¿no? Al menos, a pesar de su obsesión con las tiendas y la experiencia, todavía no ha entrado por completo en la vorágine de FIFA y NBA con sus Ultimate Team. Aunque, claro, el golf y los cromos, como que no.



con su colocación, su elección de palo, de posición de los pies, de ajuste del punto de golpeo, etcétera; elementos todos más próximos a la estrategia que al deporte, porque así es el golf... Y la ejecución, donde tenemos que mover el stick analógico atrás y adelante siguiendo la cadencia de golpeo deseada. El hallazgo es tan natural (y a la vez tan complicado y tan honesto, al introducir un delicioso elemento falible: tus dedos) que hasta se entiende la implementación de ese ritual que es practicar el swing antes del disparo: te la estás jugando, cada tiro es único, por mucho que practiques nunca lo vas a dominar del todo.

Sólo por ese movimiento ya merece la pena acercar el hocico a esta simulación pura, donde la única concesión arcade es crear al golfista más hortera posible (al que no, no puedes ponerle el puro de Miguel Ángel Jiménez). El juego vive y muere por un elemento que le es tan indispensable -que sí, se puede sustituir igual que puedes ser débil en el NBA y tirar con el botón, so cobarde- como fiel reflejo del deporte que emula. Es la puerta de entrada, la forma de adentrarse en un universo ajeno, y de disfrutar un título con opciones como para durar más del año nominal que se le supone.

A partir de ese descubrimiento, Tiburon ha aderezado la fórmula -sin complicarla-, dividiendo a los jugadores en especialistas de un determinado tipo de tiro o técnica (fuerza bruta, efecto, precisión), que afecta directamente a la mecánica. Un borrico como Arnold Palmer tendrá una línea finísima para guiar el movimiento del stick, porque lo único que le importa en la vida es mandar la bola a Ibiza en cada golpe. Un as de la precisión tendrá un buen carril para los que tenemos un pulso en las antípodas de lo cirujano. Y gente como Seve podrá controlar el efecto que le da a la bola para esquivar esos diseños de hoyo concebidos por psicópatas con un AutoCAD de cuatro herramientas: arena, agua, matorral y odio al ser humano.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

LAS CARGAS: Dios de la Tecnología, tú que estás en La Nube y tienes de todo, tráenos un SSD para la nueva generación. Porque o los deportivos optimizan las cargas o nos vamos a dormir esperando.

En el debe, y pese a lógicas actuales (como los clubes online, una suerte de pool de experiencia en común muy bien pensada), tenemos alguna carencia en el modo de crear un golfista. En concreto, una lentísima progresión, que empuja hacia el online y las moneditas casi obligatoriamente (el mismo mal de NBA este año). Combinado con tediosas pantallas de carga en *cada hoyo y cada opción*, el ritmo sufre.

Eso, y el acabado general, al que se le empiezan a ver los años, por más bonito que sean los filtros de tipo Instagram del recorrido histórico. EA tiene entre manos un título de golf tan bueno que puede apelar a jugadores ajenos a su deporte, pero todavía podemos achacarle un poco de falta de pulido.

JAVI SÁNCHEZ



VEREDICTO 8/10
BIRDIE. EAGLE A VECES.



MUNDO ABIERTO, CERRADO DE MENTE

Lego City: Undercover

El juego es quizás el primero de Lego que no se basa en una sola franquicia, pero *Lego City Undercover* tiene excesivos referentes. Demasiados quizás. Miren, que yo acepto con sumo gusto que dejen de usar a Harry Potter para inspirarse en los shows de mafiosos y policías de los años setenta, pero que escojan solo uno y se mantengan dentro de ciertos límites, porque ir dando bandazos de una referencia cinematográfica a otra no ayuda siempre. Pero esto es Lego, pueden hacer lo que quieran siempre porque el juego va a vender a punta de pala gracias a su público infantil y a unos padres descreídos.

Por lo menos, en TT Games han decidido que lo mejor para justificar esta nueva entrega era dar diversión a ambas partes, algo que también se aplica al jugador novato y al experto. En cualquiera de los dos casos, la mecánica es la misma: meter al jugador en una máquina del tiempo, devolverlo a cuando tenía 6 años, lanzarlo sobre una alfombra de esas con circuitos de carreteras y darle unos cuantos bloques de plástico para que se monte coches y viva una aventurilla policíaca en un mundo abierto. En otras palabras, es un *GTA* con Lego.

No pasa nada por querer hacer un *GTA*, y desde luego esta gente ha sabido mirar al resto de los mundos abiertos. El combate se basa en tres movimientos que te enseña una versión sin copyright de Morfeo, pero termina siendo una versión aguada del de *Sleeping Dogs*. El plataformeo recuerda a lo ya visto en la saga, pero ahora tiene también un componente de *free-run* al más puro estilo *Assassin's Creed*, que no es especialmente bueno, pero que funciona cuando los cambios de cámara libre a scroll lateral en las misiones especiales (aquellas que ocurren en escenarios al margen de la ciudad abierta) lo permiten. Hay un gancho, que no es tan fluido y loco como el de *Batman Arkham City*, pero permite subir a otras alturas o tirar de objetos. Por último, claro, hay coches y se atropella a gente, aunque no se la mata ni les pasa nada: esto es un juego de Lego, claro. La ciudad, personaje omnipresente, es un revoltijo de diferentes ciudades del mundo y tan pronto parece Nueva York como pasa a ser San Francisco, pero es grande, está poblada y tiene ambientes de sobra para perderse en ella.

Quizá el componente diferenciador es que Chase McCain es el bueno de la película y que nadie se pone violento cuando saca la placa y el silbato, se agencia un coche y/o lo destroza con el gancho (el único "arma" del juego, que no mata a nadie), todo esto sin que la policía se ponga a perseguirle por la ciudad como un loco. Curiosamente, los únicos que lo persiguen son las bandas cuando les roba un coche. Chase es

AL DETALLE

GÉNERO: Grand Theft Acetato
PLATAFORMA: Wii U
PAÍS: Reino Unido
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: TT Games
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

NO PASA NADA POR QUERER HACER UN GTA, SOBRE TODO SI SE HA SABIDO MIRAR A LOS PRINCIPALES IMITADORES

FAQ

¿DURACIÓN?
Mucha, muchísima. Es lo que tiene el género, que pretende que pasemos horas encontrando cosas que no sirven para mucho.

¿DIFICULTAD?
Muy baja, para que un niño se lo pase sin sudar en absoluto. Es una pega para el jugador experto.

¿GRÁFICOS?
Bastante bien. No es que esto no pudiera funcionar en una 360 o en una PS3, pero da gusto ver que el HD de Wii U es real.

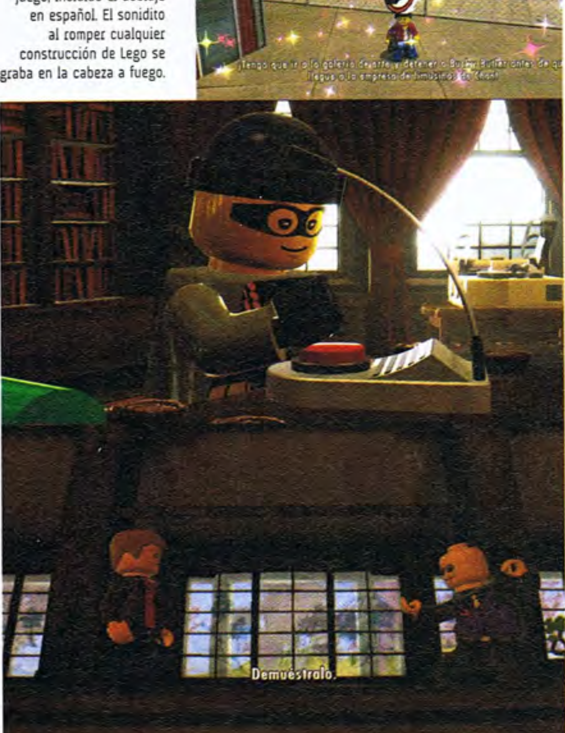
¿ONLINE?
Ni lo hay ni se le espera.



Abajo: Esta fue la primera vez que me atropellaron en el juego, y me partí de risa. Podría haber sido el nuevo *Carmageddon* de no ser por los niños.



Derecha: El pequeño riff funky que suena cada vez que desbloqueas algo es sensacional, como en general lo es todo el apartado sonoro del juego, incluido el doblaje en español. El sonidito al romper cualquier construcción de Lego se graba en la cabeza a fuego.



un personaje peculiar, a medio camino entre un Tom Cruise pre-Oprah y Mortadelo: es fanfarrón, a veces insoportable, sus chistes dan para *facepalm* y tiene una útil obsesión por cambiar de traje al vuelo. Esta es la gracia del juego, que el personaje puede adquirir diferentes identidades que le garantizan diversos poderes para adaptarse a todas las situaciones habidas y por haber. Por ejemplo, es posible disfrazarse de minero para manejar dinamita y romper bloques de piedras, o enfundarse la piel de un ladrón para abrir cajas fuertes o forzar puertas. Todos los trajes se desbloquean conforme avanza la aventura y son su principal vía para dotar al juego de variedad, pues las secciones de plataformas y peleas son más bien sencillas, aunque no tanto los puzles.

Gracias a los trajes, el juego consigue su ritmo y no para nunca, ya sea porque se sigue al dedillo la insulsa historia de capturar al malo y llevarse a la chica, o porque uno hace un alto en el camino y prueba dónde puede hacer uso del nuevo traje, tanto en la ciudad abierta como en las ya resueltas misiones especiales, que siempre tienen algún rincón cerrado la primera vez que se visitan. Es fácil perderse por la ciudad y dedicarse a buscar superladrillos para crear superconstrucciones (no se rompieron la cabeza con la traducción) y acumular los más de mil coleccionables del juego, que se pueden, de nuevo, encontrar tanto en el mundo abierto (los coches, por ejemplo) como en la fases especiales (las placas de policía). Sea como fuere, el juego arroja contenido a la cara con cada pasito que se da por la siempre iluminada, pues siempre es de día, Lego City. Y lo hace como él quiere. En este sentido es como *Far Cry 3*: no deja ir a todas partes desde el principio, sino que sabe repartir sus bondades en pequeñas dosis hasta que se tiene todo y se puede empezar a liarla parda por todas partes, volver a recuperar aquello que no se hizo, o simplemente romper los coches que pasan por la calle.

Como juego *Lego*, no difiere demasiado de las mecánicas de sus antecesores. Cualquier novedad es anecdótica o viene introducida por un mecanismo diferente para terminar funcionando igual que en títulos previos (el gancho, por ejemplo). La utilidad del mando de Wii U corre la misma suerte, y se utiliza como escáner en algunos momentos muy puntuales donde hay que apuntar a la tele y buscar cosas, como mapa y como referente físico del tablet virtual con el que Chase habla con sus aliados. Y ya está.

Aun así, el problema de Lego City: Undercover es que abarca demasiado y aprieta bien poco. Tiene mecánicas y cosas por hacer a tutiplén, pero ninguna termina de convencer. Esto, para un chico joven puede ser más que suficiente (solo hay que ver el éxito de la saga), pero los más curtidos se cansarán pronto de quedarse a medias. Con el sentido del humor y las referencias pasa exactamente lo mismo, y es otro síntoma más del mismo problema. Es muy difícil hacer un juego para todos los públicos que contente a todas las partes, y ya ni los *Super Mario* son capaces de ello. Crear un juego infantil no significa tener que sobreexplicar cualquier detalle de la mecánica o señalizar mediante un movimiento de cámara dónde está el siguiente puzle.

Undercover se puede considerar como un buen regalo para un sobrino, pero no deja de ser un juego de mundo abierto algo descafeinado que no aprovecha como debe la ingente cantidad de buen contenido que alberga en su interior. Ahora bien, para las tardes de domingo viene de miedo: es diversión sencillita con la que apagar el cerebro.

BRUNO LOUVIERS

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

HUMOR: Puede que por momentos sea vergonzoso, pero eso es parte del encanto del sentido del humor de los juegos de Lego: son capaces de mantener el encanto de los chascarrillos, como Chiquito.

HUMOR Y CINE

Me he parado a contar cuántas escenas de homenaje a películas clásicas me he encontrado en el juego y he parado al llegar a la veintena. En TT Games son unos cinéfilos, y no se cortan un pelo al meter referencias a Harry el Sucio que su supuesto público infantil no va a captar hasta que llegue a la pubertad. Es esta doble vertiente, entre el humor tonto y la fina reinterpretación de clásicos como *Cadena Perpetua*, la que eleva y a la vez perjudica al juego: alegra toparse con todo esto, pero la mezcla es tan aleatoria que puede llegar a cansar en algunos tramos.

TAN BUENO COMO: LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES



PEOR QUE: GTA IV

VEREDICTO 7/10
UN INTENTO DE GTA PARA TODOS LOS PÚBLICOS

HISTORIA DE TRES CIUDADES

Sim City

Los veteranos recordarán la paletada de dieces y cienes que se llevó *Black & White* en su día. Es que es la leche, es que haces zoom desde las nubes a las uñas de los pies, es que... Es que Molyneux había entrado en modo vendehumo omega y nos coló un juego de dioses y crear civilizaciones que tenía un problema: una noche, frustrado por la falta de respuesta y el desarrollo un tanto a voleo, me fui a dormir dejando el ordenador encendido y mi criatura atada con el "lazo bueno". Por la mañana, mis poblados eran prósperos, la criatura un mostrenco saludable de 15 metros y todo estaba bien en el mundo: el juego funcionaba mejor sin mí.

SimCity, el renovado *SimCity*, podría pasar por un juego de Molyneux: una serie de enormes promesas que no ha cumplido las expectativas. Con una diferencia: los juegos de Molyneux serán un bodrio desinflado, pero funcionan. Vamos a obviar lo de los servidores y el siempre conectado, ese DRM absurdo que distrajo la atención durante las primeras semanas de vida del juego. Vamos a obviar, incluso, que se hizo un parche cuando los usuarios descubrieron que el tráfico iba del punto A al punto B por la ruta más corta, aunque tuviesen una carretera vacía al lado. Que los Sims se teletransportan. Que los semáforos no van bien. Vamos a la base.

Will Wright, que hace tiempo que se marchó de Maxis, creó en 1989 un juego que se basaba en *simular* una ciudad. La representación gráfica de lo que veíamos era eso, un puñado de píxeles ilustrando funciones matemáticas que generaban estadísticas y desarrollos. Excel puro y duro vestido de iconitos. Y así durante cuatro entregas, por más que la cuarta fuese un desastre de interfaces y mapas y funciones que requería más memoria RAM en tu cerebro que en tu PC.

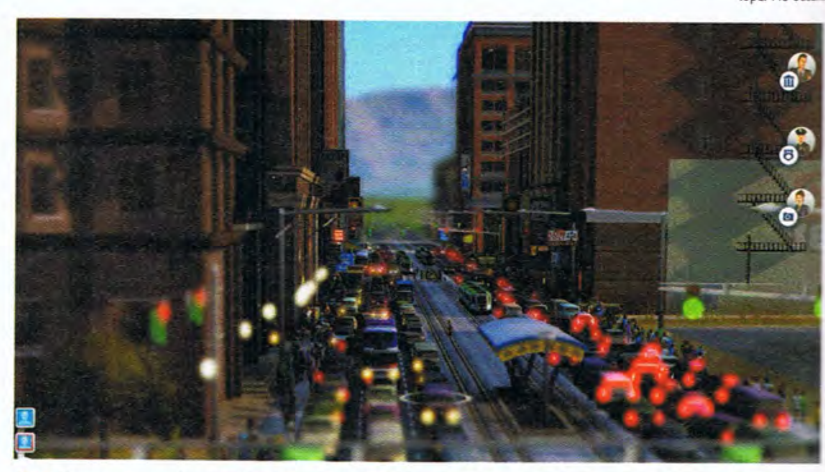
Maxis quería renovar la serie, y llevaba un año prometiendo un simulador puesto al día, en el que habían consultado con todo tipo de expertos, estudiado urbanismo, y preparado un envoltorio precioso en el que nuestras ciudades parecían entidades vivas, orgánicas. La interfaz, completamente rediseñada, permitía en un par de pulsaciones hacerse con todos los aspectos del desarrollo mediante un sencillo código de colores en el que ver los problemas era sencillísimo. Y se proponía una especie de multijugador asíncrono en el que cada uno llevaba una ciudad que influía en la del vecino. ¿Han cumplido todo eso? Sí. Pero se han olvidado de la simulación.

Como ahora todo son entes "físicos" (los coches, el agua, ¡la electricidad!), el comportamiento de nuestra ciudad depende del de sus agentes. Y estos fallan como escopetas de feria: una de mis ciudades, Khorne, se desarrolló al 100% con las mejores carreteras posibles, una red de tranvías y transporte público y buenos servicios. Zonas separadas, urbanismo muy medido. De una hora para otra, un estallido de población saturó las

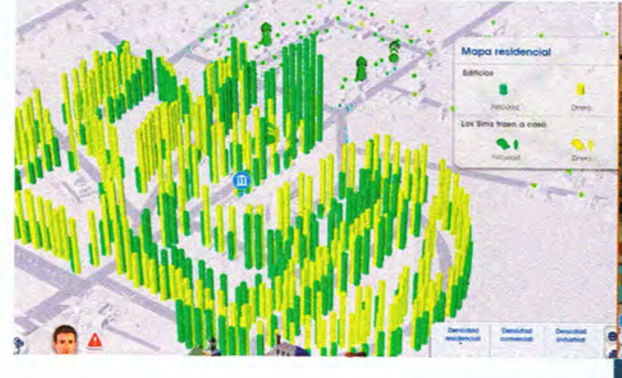
DETALLES

GÉNERO: Sim-malthusianismo
FORMATO: PC
PAÍS: Estados Unidos
COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADOR: Maxis
PRECIO: 61,90 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

Derecha: Cae la noche en Trono de Cráneos, ciudad de rascacielos dedicada a fabricar microchips. 145.000 almas, con los mejores servicios públicos. Energía limpia, educación a tope. Me odian.



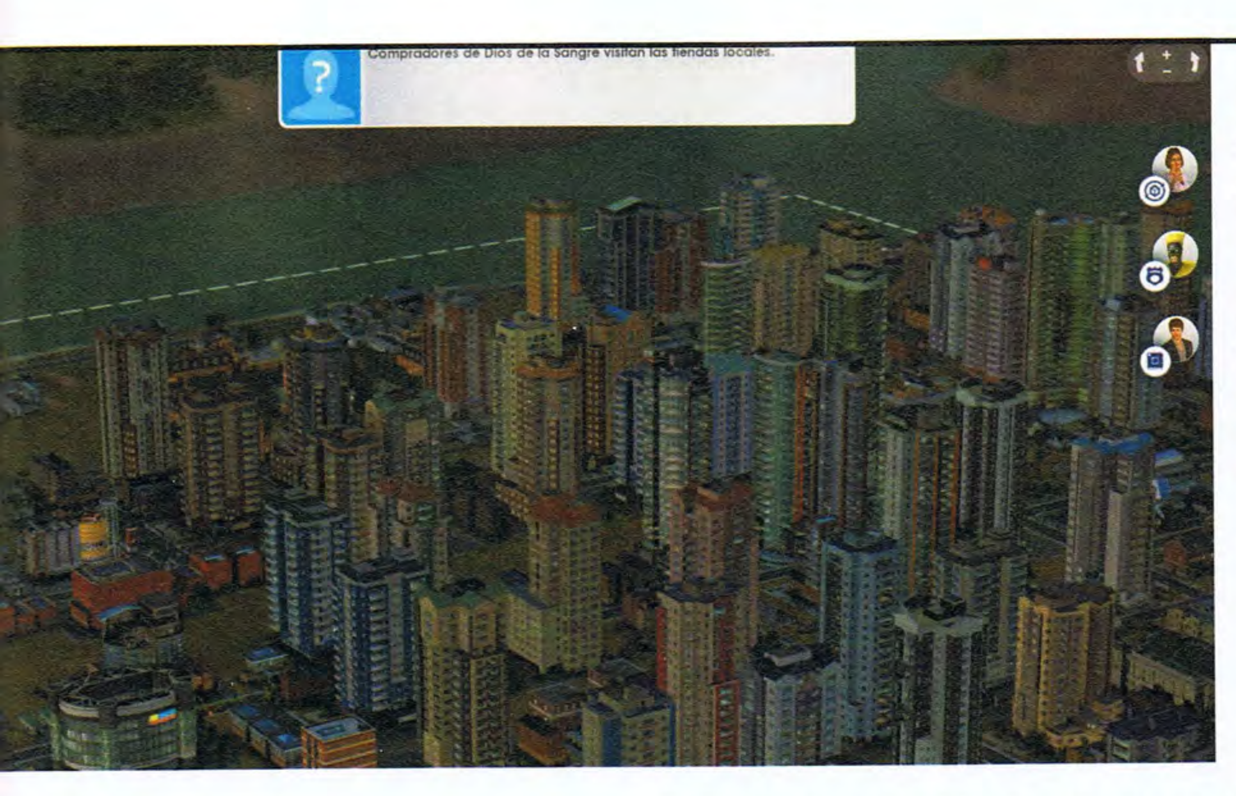
Arriba: Khorne es como un lunes por la mañana en la M-30. Toda la ciudad, cada segundo del día. A pesar de tener una flota de tranvías enorme y varias líneas de autobuses... Que se dedican a dar vueltas por el mismo carril.



Arriba: Espero que te gusten las barras, porque no hay ni un solo número que nos diga qué significan. Y van a escala con el tamaño de los edificios.

Derecha: Dios de la Sangre encontró petróleo. Mucho petróleo. Tiene 45.000 habitantes y produce un millón de simoleones limpios al día. Incluso cuando no hay nadie delante de la pantalla.

MAXIS PROPONE LO CONTRARIO DEL ESPÍRITU SIMCITY DE WILL WRIGHT: CIUDADES PEQUEÑAS Y ULTRAESPECIALIZADAS. SI NO, TODO FALLA



MEJOR QUE

SIMCITY SOCIETIES



PEOR QUE

SIMCITY 3000

FAQs

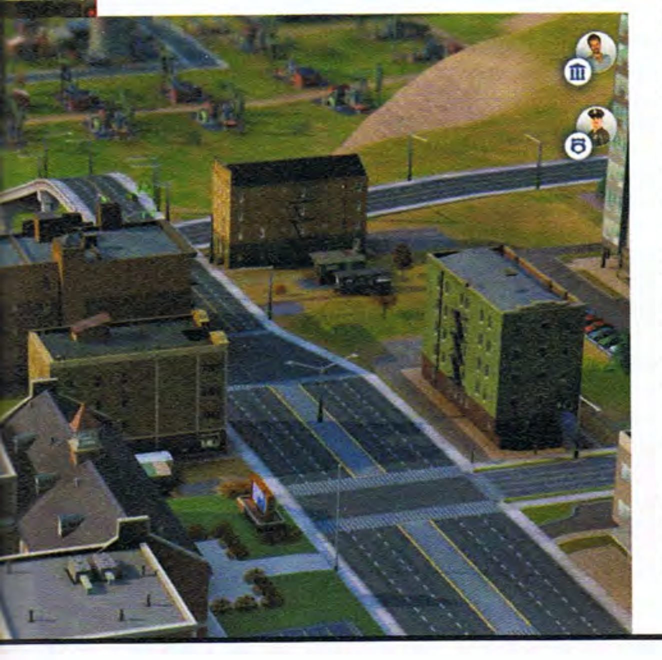
¿FUNCIONAN LOS SERVIDORES?
Sí, sin problemas ya. En mi primera semana todavía perdí un par de ciudades, pero ya pasó.

¿CUÁNTO DURA EL JUEGO?
La pregunta sería "¿cuál es el objetivo?". Una ciudad pequeña y ultrarentable es mucho más fácil que crear un monstruo de 200.000 habitantes. Y puede ella sola con las grandes obras.

¿CÓMO FUNCIONA UNA REGIÓN?
Con un pelín de retardo, sobre todo a la hora de una gran obra.

SÁLVAME DELUXE

La versión Deluxe cuenta con un par de atractivos adicionales: un pack de monumentos y edificios pintorescos del mundo con alguna función extra que otra (estación de autobuses británica, si el tráfico funcionase serías mi mejor amiga) y, más interesante, Héroes y Villanos: un mini DLC en el que MaxisMan y el Doctor Vu se hacen la puñeta el uno al otro mientras generan servicios públicos e industria (y delincuencia) respectivamente. Más grave nos parece que el primer DLC "real" y gratuito sea un patrocinio de los coches eléctricos de Nissan: estaciones de carga que no consumen agua, no generan basura y dan felicidad (y coches eléctricos) a los Sims. Toma ya.



calles: los coches se dedicaron a dar vueltas por el mismo tramo, llegaban a un carril, se lo pensaban mejor y giraban una y otra vez. Los bomberos eran incapaces de adelantar. Los delincuentes escapaban, las ambulancias recogían cadáveres...

Abandoné el cadáver urbano para fundar Trono de Cráneos: una metrópoli de rejilla, calles pequeñas, centrada en la innovación. Qué curioso, en cuanto han dispuesto de menos carriles y el urbanismo más aburrido del cosmos no a habido ningún problema. Excepto la falta de recursos. Pero eh: Khorne tenía excedentes, podía comprar capacidad de depuradora, por ejemplo. Y entonces vi con mis propios ojos que, al tener yo una a la misma distancia de la salida de la ciudad, la caca humana no sabía dónde tenía que ir, indecisa entre la ciudad vecina o mi propio desagüe. Iba y volvía, sin decidirse. Era caca confusa, que terminaba saliendo a la superficie y contaminando todo. Corté todo tipo de suministro y, bueno, Trono de Cráneos vive bien. Genera lo que gasta y poco más. Es austera, es aburrida, tiene mucha población, tarda diez días en adquirir un servicio porque si les doy de más, todo se viene abajo.

Un poco harto ya, me desplacé a una meseta donde puse la primera piedra de Dios de la Sangre: ochenta pozos petrolíferos, 10 casas, y tres comisarías y dos parques de bomberos. Cero colegios u hospitales entre calles estrechitas: que les den, porque cuanta más gente, peor va todo. Salí a comprar tabaco y no me di cuenta de que había dejado la ciudad activa. A mi regreso, Dios de la Sangre funcionaba a la perfección y generaba dinero a tope y material para mis grandes obras regionales (una central solar y un aeropuerto, porque con tan poco espacio para jugar hay que quitar los edificios que ocupan demasiado). 20.000 habitantes por entonces, la ciudad perfecta en términos económicos y de vida. Quieren crecer, pero no hay espacio y a mí me va mejor. Tanto que no necesito ni jugar para mantener al resto de la región: con un millón limpio al día puedo cometer cualquier exceso en el resto de ciudades... Si me quedase voluntad para jugarlas.

LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEGO

EL ESTILO: Pese a las pifias, SimCity tiene una arquitectura preciosa. El código de colores de los menús, el desarrollo de la ciudad y esa pinta de maqueta dan un acabado esplendoroso.

Los problemas son de base, y requieren corregir el sistema, algo que los usuarios ya habrían podido hacer en cualquier otro juego de PC, a golpe de mod. Pero no en SimCity, donde no se puede mover nada ajeno a los servidores de EA. Las ideas están ahí, independientemente de los servidores o las intenciones sacapastas que se ven a kilómetros. El problema es la ejecución de las mismas: más allá de la nube, es el 3D es el que ha lastrado a SimCity. ¿Saldrá del pozo de confusión?

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 5/10
CIUDADES BELLÍSIMAS HABITADAS POR IDIOTAS

Abajo: Subir de nivel es clave, tanto como dominar un tipo de arma. Y es imprescindible mantener todo el equipo en un mismo nivel: dejar a gente atrás significa que pueden morir en batallas importantes o ponerlo muy difícil.









TANTO PARA LOS NOVATOS COMO PARA LOS EXPERTOS

Fire Emblem: Awakening

En *Fire Emblem* cada error se paga caro. Es algo propio de los juegos de estrategia, pero a este hay que sumarle la permamuerte (si no eres un gallina, escogerás esta opción al empezar el juego). Cada miembro de tu equipo tiene un nombre, un cargo, unos amigos y hasta puede llegar conseguir esposa dentro del grupo. Como en el *XCOM* original, la muerte de uno de los queridos miembros de tu batallón es un varapalo que pesa sobre tu conciencia de jugador acostumbrado a perder aliados por un tubo en cualquier otro juego. De ahí que haya apagado y encendido la consola para volver a una partida guardada previa en prácticamente cada batalla. Lo sé, soy cobarde, patético, no afronto mis errores, pero oye: si el juego lo permite, es que es parte de su mecánica, yo no estoy jugando mal. De hecho, adoro jugar así.

Awakening bebe y se emborracha con lo mejor de la franquicia de estrategia de Nintendo, ahora que se están tomando un reposo de *Advance Wars*, y no abandona ni uno solo de sus rasgos emblemáticos (*jiji-jajá*), sino que los refuerza, empezando por un complejo sistema de combate por turnos que ahora se aprovecha aún más de las parejas de aliados; continuando con el apartado gráfico, que importa poco en el género, pero que se agradece durante las animaciones de batalla, y terminando con la progresión lenta, pero firme, de la historia, los combates y los personajes. A esto sumémosle que permite, como decía antes, jugarlo o no con permamuerte (horror de palabra, por cierto), o en varios niveles de dificultad. Es una experiencia a gusto de todos, expertos y novatos, y se agradece que hayan sabido equilibrarla tantísimo. Tras una vida jugando a la saga, la mayor virtud de un nuevo capítulo es que no se eche nada de menos.

Por haber, hay hasta apariciones estelares, como la de una misteriosa versión de Marth en medio de la historia, que por cierto es la típica japonesada de honor, amistad y destino de toda la vida de dios. Por lo menos, cada personaje está bien definido y lleno de carisma, algo que también trasciende a la mecánica: juntando dos personajes que se lleven bien pelearán mejor, aumentado así las estadísticas al comienzo de cada combate o dando un golpe extra a un enemigo, algo

LAS OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN ESTÁN PRESENTES A TODOS LOS NIVELES: CLASE, ARMAS, RELACIÓN ENTRE PERSONAJES, MISIONES...

AL DETALLE

GÉNERO: Estrategia de verdad
PLATAFORMA: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE 2



TAN BUENO COMO



STARCRAFT II HEART OF THE SWARM





Arriba: Las secuencias de anime van introduciendo personajes y tramas. Están metidas en su justa medida y no molestan. Además, vídeos y conversaciones, todo se puede saltar.

FAQ

¿HAY PERMAMUERTE?
Solo si tú quieres. Al empezar partida, el juego da a elegir nivel de dificultad y el tipo de muerte. Recomendamos dificultad normal y permamuerte para los novatos.

¿ES MUY DIFÍCIL?
No exactamente. El juego penaliza gravemente cualquier error. Tanto es así que se puede perder un personaje que te has currado durante horas, pero su curva de aprendizaje está muy bien pensada y planificada.

¿CÓMO VA DE DURACIÓN?
Los Fire Emblem son generalmente largos, y este no es una excepción. Más de quince horas te dura tranquilamente.





Abajo: Hay asaltos en el mapa que no siempre hay que resolver a palos. La palabra garantiza nuevos aliados.





que viene siempre de lujo porque, guau, dos golpes y probablemente cualquier personaje corriente estará en serios apuros.

Hay que saber plantearse cada batalla y utilizar hasta el último recurso que ofrece el juego, ya sea cambiar de arma antes de pelear, medir bien los espacios a los que pueden moverse los enemigos y, especialmente, conocer quién sale ganando en el triángulo de resistencias. Y aun así, la mayoría de las veces el juego se busca estrategias sucias para que un personaje palme. Pocos juegos de estrategia transmiten esta presión sobre el jugador, pero hay que saber sobreponerse rápido, o reiniciar la partida, como hago yo, que soy lamentable. Es curioso que el juego permita salvar la partida antes de cada momento crítico, porque habilita el poder jugarlo a gusto de cada uno: asimilando los errores y siguiendo por el duro camino de la muerte de un compañero, o regresando al principio del combate varias veces hasta superar el nivel saliendo indemne. En cualquiera de los dos casos, creedme, es divertido. La repetición aquí, como en *Hotline Miami* o *Super Meat Boy*, es una característica bien implementada.

Asimilada la mecánica y su funcionamiento, el resto depende de los personajes que se elijan y de cómo se desarrollen. El juego da mucho peso a las estadísticas, pero tampoco satura con datos como otros del género y permite cierta flexibilidad: no todos los personajes pueden usar magias curativas, pero las pociones están ahí para algo. No se pueden cambiar las armaduras, pero las armas tienen desgaste. Por cada punto criticable, *Awakening* arroja otra característica que lo soluciona.

El tema de las armas y los personajes ha hecho que me rompa el coco más de una vez, pues Frederick, que está dopadísimo, pega unos golpes tremendos, pero me cargué su arma principal muy pronto y con otra lanza no era tan efectivo. Además, abusaba mucho de él y me di cuenta que si no estaba en la batalla, lo tendría crudo más adelante. Por eso empecé a alternar personajes para llevar un nivel más bajo que el enemigo, pero tener un equipo más consistente, aunque siempre terminara pasando de los magos. De hecho, con el personaje principal, al que se le da nombre, sexo y un atributo especial, terminé inclinando más la balanza en favor de espada en lugar de la magia, y el resultado fue bastante satisfactorio. Lo mismo se puede hacer, pero de forma más avanzada, una vez se alcanza cierto nivel, y cualquier personaje puede cambiar de clase libremente, pero no es tan bueno como en un *Final Fantasy Tactics*. No es una idea que me termine de convencer, pero vaya, es otra forma de ir más allá en todo este aspecto de personalización que tiene el juego.

LA HUELLA

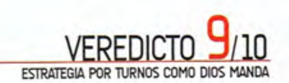
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EXIGENCIA: La permamuerte es una gran característica, pero lo es gracias al combate exigente, a la debilidad relativa de tus aliados y a que los enemigos saben atacar donde duele.

Para rematar la jugada, hay promesas de abundante contenido por DLC, interacciones por Streetpass en forma de combates automáticos y las luchas multijugador, pero estas últimas no son nada reseñable.

La historia de *Awakening* dura cerca de 10 horas, sin contar la cantidad de repeticiones que hice, y en ningún momento me importó el destino del país. Estaba concentrado en que dos de mis personajes tuvieran un hijo (es posible, y hasta se une al equipo), en que no me mataran a nadie y en que cada combate fuera una partida de ajedrez con la consola. Ya en modo normal me cuesta, no quiero pensar cómo es en difícil. El caso es que es un juego de estrategia con las ideas tan claras que da gusto, y permite jugar de tantas formas que nadie podrá quejarse de nada.

BRUNO LOUVIERS



VEREDICTO 9/10
ESTRATEGIA POR TURNOS COMO DIOS MANDA



LA HISTORIA DEL TÍO ENZO

Test Drive Ferrari Racing Legends

El momentáneo abandono de *Test Drive* de sus mundos abiertos y su rollo ibicenco nos ha deparado una grata sorpresa: una edición de Ferraris. La verdad, al menos el que firma está un poco harto de la tendencia de las escuderías más potentes de limitar sus coches en los juegos al uso para venderlos luego como DLCs (hola Forza). Prefiero la honestidad de un título exclusivo a precio budget, sobre todo si la marca puede sustentarlo. Y vaya si puede: Test Drive Ferrari Racing Legends es un recorrido, una saga de amor entera al color rojo y la pasta gansísima, desde 1947 hasta el F333 de nuestros días

Puede que Slightly Mad no haya producido el juego más espectacular gráficamente (que a mí me da igual: el modelado y la sensación de velocidad funcionan, ¿qué más quiero?), pero debajo del capó de este título se esconde un peliagudo título que recorre tres eras a través de unas 200 misiones, cayendo en la tierra de nadie entre el simulador y el arcade. Lo segundo no lo es, porque diferencia claramente sus coches entre sí y exige distintos estilos de conducción más allá del clásico (e inaplicable aquí) muscle-berlina-deportivo nipón. Pero en lo primero no entra ni de lejos, por una timidez incompensible a la hora de aplicar algo más que físicas y rendimientos independientes en vez de modelos de conducción completos. En este sentido, que la división del juego en eras, asociadas a los niveles de dificultad, parece tener la culpa desde el punto de vista del diseño. Pero, si dejamos de lado ese titubeo, tiene todo lo que un hombre que se vista por los pies (hasta los que no tenemos carné) puede pedir a un título de género puro: vista interior, un ojo puesto en *Forza* y otro en sus vecinos británicos de Codemasters (salvando con ambos las distancias de presupuesto y ejecución claro) y un minimodo historia que sirve para irnos acostumbrando a la que se nos viene encima.

No sé hasta que punto es verdad la leyenda de que hay ciertos modelos de Ferrari que la marca no vende a cualquiera, que si no conduces bien ya puedes tener pasta. Pero, vaya, casi que lo entiendo. Porque el paseo sepia por la Edad de Oro supone unas carreras tensas, con una IA tan poco tramposa como implacable, para ir metiéndote el miedo en el cuerpo. Un error suele significar mandar al traste la carrera. Y, por muchas ayudas a la conducción que tengamos, según avanzamos en la historia

AL DETALLE

GÉNERO: Grand Prix.
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360
PAÍS: Inglaterra
COMPAÑÍA: BadLand Games
DESARROLLADOR: Slightly Mad
PRECIO: 29,95 € (PS3, Xbox 360)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-8
ANÁLISIS ON-LINE: Poco

LA SOMBRA DE NFS V PORSCHE ES ALARGADA, AUNQUE AQUÍ NO TENEMOS NI TUNING NI CARRETERA ABIERTA

FAQ

¿CUÁNTOS COCHES HAY?
Más o menos 50, divididos en tres eras. Y hay de todo: superdeportivos, Formula 1, de calle...

¿POR QUÉ FERRARI?
Por lo contrario que Porsche. El viejo Enzo era un enfermo de las carreras. Tanto, que no le gustaba hacer coches para el gran público. Únicamente los fabricaba para financiar la escudería.

¿QUÉ TAL EL ONLINE?
Tiene lo justo y necesario para un juego de estas características: ocho jugadores, una pachanga.



Izquierda: Los circuitos se han quedado bastante atrás para lo que acostumbramos a ver en el género pero quién tiene tiempo para mirarlos. Abajo: Uno de los problemas de un juego de escudería: parece un Nascar de Ferraris, todos ahí con el mismo modelo.





Abajo: La sensación de velocidad está más o menos conseguida, aunque la falta de detalle en la conducción pesa.

de la escudería roja nos encontramos un infierno al volante, sorprendente para los que ya no estábamos acostumbrados a niveles de exigencia como los de antes.

Olvidaos de hacer el asno: los coches, al presentarse por épocas, no hacen mucha distinción entre categorías, con lo que la selección de sus F1 a lo largo de los años, por poner un ejemplo, exigen una precisión tan históricamente fiel como trituradora de nervios. Pero da igual, el título es puro servicio al fan de Ferrari y adaptarse a su exigente conducción debería llevar un par de tardes al aficionado (al de verdad, los jugadores que no tengan la estantería llena de Codemasters o no piensen que el mejor *Need for Speed* fue el *V* que ni se acerquen).

Nos apena un poco que se hayan limitado al circuito: tras el anterior Test Drive o el reciente *Forza Horizon*, uno tiene la sensación de que encerrar a los coches en pistas es una tragedia, por más que aquí tengamos tres decenas largas de circuitos, bastante más entornos de lo que vienen ofreciendo títulos recientes. Y tal vez adecuados a ese esquema de memorización de pilotaje que exige su simulación. Pero no poder sacar a pasear por la campiña los coches clásicos nos parece un paso atrás si. Sobre todo, el referente directo es aquel lejano *Need for Speed Porsche*.

SIN CONEXIÓN
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

EXTERIORES: Tráfico, vaya. Nurburgring es una maravilla de circuito, pero a lo mejor lo tenemos demasiado visto ya. Y este juego pide a gritos carreras de kilómetros de carretera agreste.

Hablemos claro: Slightly Mad es capaz de mucho más, de acuerdo: sus *Shift* posiblemente fueron los últimos grandes *NFS* (hasta Criterion) y la falta de pulido en ciertos aspectos técnicos es poco justificable, aunque se trate de un budget. Pero lo compensan con las misiones: a la habitual parafernalia de "da tantas vueltas", "completa esto en tanto tiempo" y demás, se unen desafíos tan interesantes como endiablados: distancia versus tanque de gasolina, duelo con un rival concreto, recorridos en condiciones penosas... El esfuerzo por añadir atractivo y mambo al título para suplir sus otras carencias está ahí. La pena es que la diferencia entre las tres patas de la campaña es tan brutal a nivel de dificultad que obliga a reaprender casi todo desde cero, sobre todo porque los coches no están disponibles para práctica hasta que no se desbloquean.

Test Drive Ferrari Racing Legends pide horas. Posiblemente también pida un volante y aprender a conducir sin ayudas para sacar esa punta de rendimiento que nos permita superar una prueba frustrante. ¿Y? Repito, no es nada que Need for Speed Porsche no hiciera y, aunque el título de Slightly Mad esté por debajo (y quién no lo está), la frontera de género está clara. Lástima de esas gotas de Sim que le faltan.

El resumen es que para el alonsista medio, el juego superará ampliamente su paciencia si tira el mando ante la primera frustración. Para el fan del motor, se queda corto en muchos aspectos, relativos a la simulación y la falta de más por hacer (porque de modos anda un poco escaso). Supongo que, para los jugadores de largo recorrido, puede ser una buena apuesta. Aunque le falte recompensa (hasta cierto punto: hablamos de medio centenar de coches), el gancho de su desafío puede ayudar a sobrepasar reticencias.

Porque, entre un budget que me va a castigar sin piedad durante meses, pero sin fallar en el control, y los espectáculos tramposos del género en los últimos tiempos donde la campaña la fundes en 5 horas, me quedo con esto. Con o sin Ferrari.

JAVI SÁNCHEZ

UN REPASO A LA HISTORIA

Ferrari empezó su producción comercial en 1946, por lo que entendemos que se hayan saltado los años anteriores. De todas maneras, el único bonus que encontramos en el juego (el único necesario) es una ficha histórica más o menos detallada de cada modelo, con su contexto y sus prestaciones del momento. Entre eso, y un par de vídeos, ya casi tenemos más de lo que ofrecía NFS Porsche. Ya es más digno de lo que hacen los juegos actuales a la hora de abordar la historia de sus vehículos.

DIRT: SHOWDOWN

MEJOR QUE



PEOR QUE

NEED FOR SPEED V

VEREDICTO 7/10
COCHES DE ALTO PRESUPUESTO PARA UN TÍTULO ASEQUIBLE

ESTIMADOS JUGADORES DE DARK SOULS Y SKYRIM: PRESTAD ATENCIÓN

Dragon's Dogma: Dark Arisen

El debate sobre si la crítica de videojuegos debería ser una guía de compras está muerto desde el día en que cierto juego de Capcom no vendió ni para pipas: *God Hand.* Como señaló John Tones en su momento en nuestra antecesora, Superjuegos Xtreme, la obsesión por las notas sirve para muy poco, tanto por parte de los jugadores, como de las compañías. Que se lo digan a Square Enix, cuyos resultados financieros de 2013 incluían sorprendidos la premisa "pero cómo no hemos vendido lo que esperábamos, si nuestros juegazos tienen unos Metacritics de escándalo". Pero vamos a intentarlo otra vez: *Dragon's Dogma* está entre mis 15 juegos favoritos de esta generación. Es un arcade de moneditas en un mundo abierto, un *King of Dragons* revisitado, un yo contra el barrio mazmorrero vestido de rolazo, que coge las enseñanzas de los *Elder Scrolls* y las traspasa a rotundo meca rompebocas de *Final Fight. Dungeons and Double Dragons.* Andore aquí es un cíclope mitológico al que treparle a la chepa y liarnos a tollinas hasta la conjuntivitis letal. Y ése era sólo su primer "bicho gordo".

Dragon's Dogma, además, contaba con una mitología cerradísima y patafísica, 100% nipona de mercadillo, en la que brillaba con luz propia el hallazgo de los peones: aventureros semizombi, criaturas sin alma que apoyaban al personaje principal y aprendían del mundo, antes de viajar por las redes y aconsejar a otros Arisen. ¿Quieres multijugador? Toma intercambio de Pokémons parlantes. Si se fijan, estas coordenadas -de desconocimiento, fantasía oscura, violencia desmedida bidireccional y multijugador atípico- corren paralelas hacia el Olimpo del videojuego con las de dos de los "jitazos" de culto de esta generación: los *Souls* de From Software. De acuerdo, los no-tan-difíciles *Souls* basan su mérito en el bloqueo absoluto entre el jugador y el mundo: qué esta pasando, qué hago ahora, por qué me matan, cómo puedo saber cuándo estoy avanzando por encima de mis posibilidades... Un oscurantismo obcecado, en el que el jugador -normalmente un sabihondo semiomnisciente en cualquier otro diseño- patea a ciegas sin saber puntos de daño, objetivos o consecuencias de nuestras decisiones. Algo de todo eso había, aunque de forma mucho más amable, en Dragon's Dogma: un primer encontronazo nocturno con unos fantasmas que acababa en cadáveres de peón y el Arisen corriendo por su vida sin aceite en la linterna, en la más completa oscuridad porque, cómo saber que sin magia no se podía hacer nada. Cómo saber siquiera que esos bichos existían, que a los saurios hay que cortarles la cola, en qué orden trepar las cabezas de una Quimera...

Volviendo al principio: a *Dragon's Dogma* no le habéis hecho ni caso. Vivo en un mundo en el que *Diablo III* ha alcanzado la proeza de vender seis millones de copias en siete días y esta joya de Capcom -¡su primera franquicia nueva en años, por dios!- no llega ni a la tercera parte. Por fortuna, Capcom ha decidido darnos una segunda oportunidad: a los entregados, para que salgamos de una vez de ese onanismo de

AL DETALLE

GÉNERO: King of Dragons/ Tower of Doom
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: X360
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Capcom
DESARROLLADOR: Capcom
PRECIO: 29,95 €
LANZAMIENTO: 26 de abril
JUGADORES: 1

Derecha: Sólo falta que explote un árbol detrás de ellos para ser más duros que nadie. Aunque no sería la primera vez que pasa algo parecido en *DD*. Ya que estamos, es una buena configuración de Peones y Arisen: dos guerreros, arquero y mago.



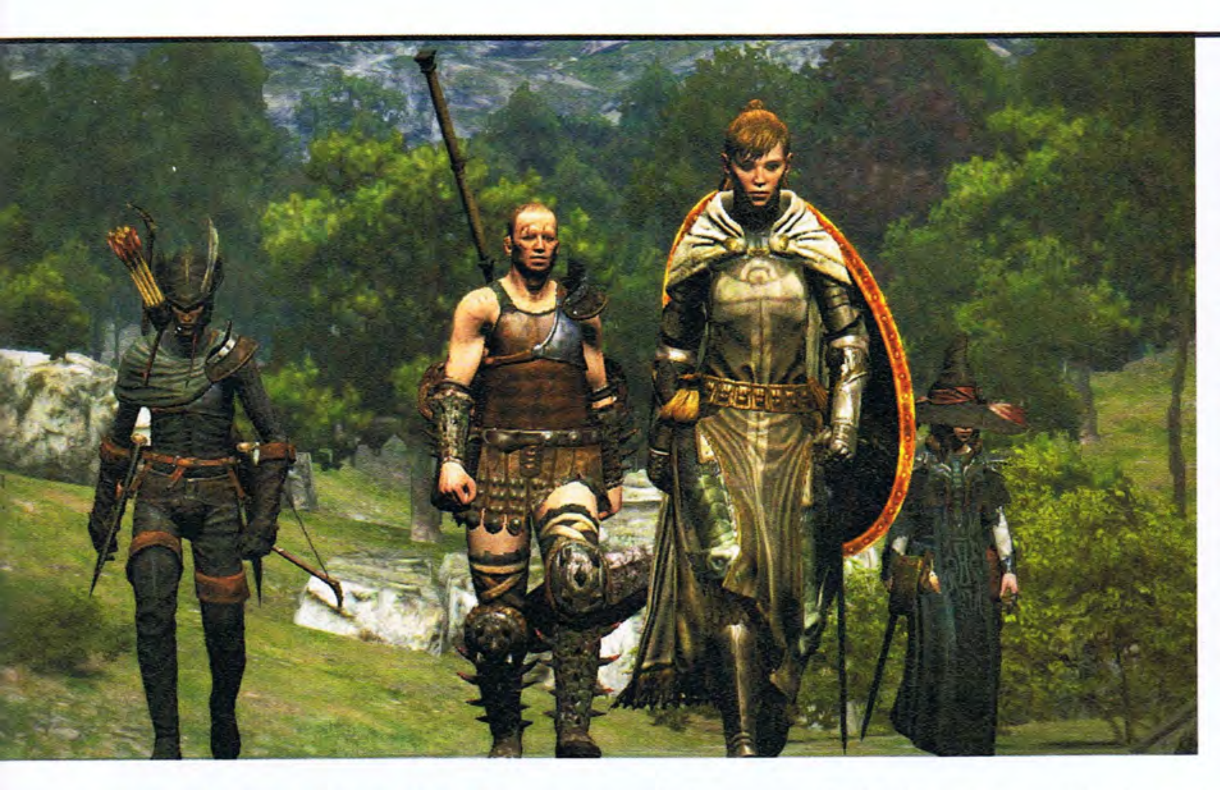
Derecha: Si los ogros originales ya eran un dolor de cabeza, los viejunos son una resaca posfestivalera. Hay que darles en la cabeza, pero no es fácil alcanzarla.

Abajo: ¡Bicho! ¡Bicho! Ay, Dios, que han metido dracoliches. Al menos, tienen corazón que reventar. Es eso que brilla.



Derecha: Contemplad al Pirosaurio, uno de los nuevos enemigos *comunes*. La isla Bitterblack es una orgía de cosas que matan. También de las que mueren, pero sobre todo de las primeras. Lo único que echamos en falta es ver a estos bicharracos en Gransys: para salir corriendo .

LA NUEVA ZONA DE BITTERBLACK ES UNA MAZMORRA GIGANTESCA, CASI UN GAUNTLET, PARA ARISENS DE ALTO NIVEL



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



MÁS DURO QUE

MENOS MACARRA QUE



GOD HAND

FAQs

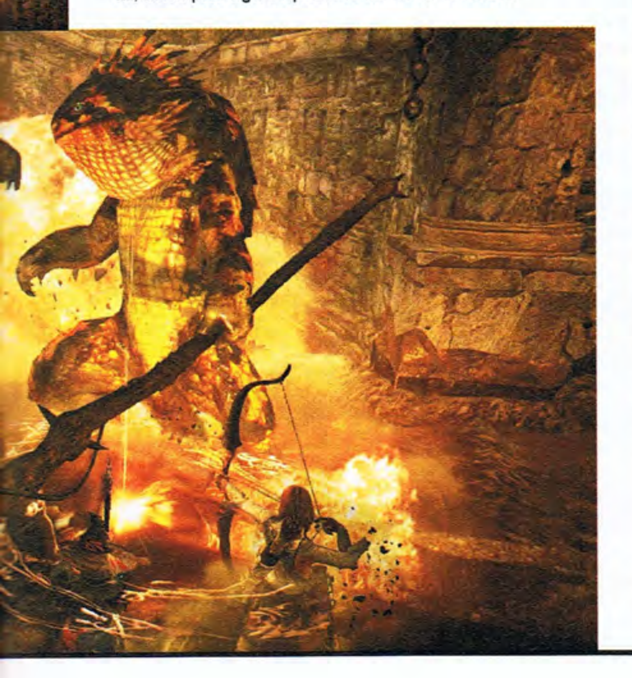
¿ES MÁS DIFÍCIL QUE UN DEMON'S/DARK SOULS?
No, ni de lejos. Los peones, para empezar, son tu chaleco antibalas. Y aquí eres poderoso.

¿VEREMOS UN NUEVO UR-DRAGON?
¿Otro Raid unipersonal? ¿Más difícil aún? ¿Estamos locos? No lo sé, no he llegado a verlo.

SOY NUEVO, ¿QUÉ HAGO?
Sigue el original primero. Por tu bien. Ve a Bitterblack cuando sepas qué es caer por el Everfall.

DIGIEVOLUCIONA O MUERE, ARISEN

Los veteranos se van a encontrar muchísimas mejoras en su regreso a Gransys y los primeros pasos por Bitterblack. Aparte del ya mencionado viaje, ahora tenemos nuevas habilidades -y mejoras de las ya existentes-, aumentos secretos y dos novedades en cuanto a equipo: perfeccionamiento y "desmaldición". Aparte de un centenar de objetos nuevos -incluyendo combinables: ¡fiesta TOC!-, hay un Arisen demente en Bitterblack que puede mejorar todavía más nuestro equipamiento forjado en el Dragón. Eso sí, se le paga en cristales de la Falla, no en monedas. Objetito nuevo, peoncito menos. Por otro, la churri que nos lleva a la Isla porque necesita un Arisen para quitarle la amnesia (toma trama), puede levantar maldiciones de nuevos y poderosísimos objetos. Sobre todo de anillos que, por fin, sirven para algo: despídete de los clavos siniestros.



jefes finales que es el Everfall, y al resto para empezar desde cero.

Dark Arisen no es sólo una expansión, sino el juego entero más la nueva zona. La edición GOTY, vaya. A precio superchachi -claro, por eso no bajaba el otro, ya podía yo recomendarlo a todo el mundo-, de paso, con muchísimas nuevas habilidades y equipo, más unos cuantos cambios, sobre todo en lo relativo a menús y viaje rápido, el mayor lastre del juego anterior -un juego de mundo abierto, sin caballos, sin viaje rápido automático, donde los monstruos reaparecen cada poco tiempo y correr te cansa: toma sadomasoquismo-. Pero, lo que importa, y por qué hablaba tanto de los juegos de From Software: la Isla Bitterblack.

Desde el pueblo principal, y al par de horas de aventura -automáticamente para los veteranos-, nos indican que si queremos pasarnos por la noche por el embarcadero, donde una moza nos suelta su particular "ayúdame, Obi-Wan" y nos transportamos a La Mazmorra: una isla con un subterráneo gigante repleto de recovecos y desvíos, donde cada dos pasos se nos viene el mundo (y alguno de los 25 nuevos tipos de enemigo) encima.

La sensación de soledad, de dificultad cabestra -también he de decir que no jugaba con mi Arisen de 115 horas y con equipamiento de dragón hasta en el tanga, por incompatibilidad con la copia de prensa-, de tener miedo a doblar una esquina... remite directamente a Lordran. Un giro a la derecha en vez de seguir recto, una nueva zona que se abre y, de pronto, la muerte. Perdón, la Muerte: un espectro con barras de vida inamovibles cuya guadaña gigante porta las runas invisibles que el jugador descifra a la primera segada: *one-hit kill* ("te toco y te mato"). Morir, cargar, volver. Qué es, qué hacer, cómo se le daña, por qué mis peones no dicen nada. Correr, morir, cargar; un ritual alejado de los *Souls*, pero cercano a ellos. Lobos zombi, bicharracos voladores, muchísimas barras de vida, Arisens locos perdidos en jardines luminiscentes, etcétera, etcétera.

Itsuno y Kobayashi no han traicionado su juego para pasarse al lado *Souls*. Sólo han absorbido lo indispensable para introducirlo en su gólem de cacharrazo, final boss y mazmorreo. ¿El resultado? Otro homenaje a las 25 pesetas: la versión retorcida de *Gauntlet*, cuya esencia ya salpicaba el original, pero que aquí se adueña de todo gracias a la espiral descendente de Bitterblack, la búsqueda eterna del objeto más fuerte, el siguiente bicho a batir... No he podido acabar el contenido extra pero lo que he visto ha reforzado lo que ya pensaba con el original: Capcom, jugadores, estos dos tíos son los nuevos Clover, tratadles bien

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

AGÁRRAME ESOS MONSTRUOS: La gloriosa sensación física de agarrar como perrito en celo la pierna de un mamotreto, treparle cual coloso con sombra y zurrarle mientras se agita como un torete.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 9/10

QUÉ ES GOTY, ME PREGUNTAS MIENTRAS ME MATAS



Izquierda: Las secuencias de ejecuciones en primer plano sorprenden por su violencia, pero pronto se vuelven repetitivas.



Derecha: Los zombis tan pronto te acosan sin descanso como te ignoran por mucho ruido que hagas.

UNA DE ESAS ADAPTACIONES DE SERIE DE TELEVISIÓN QUE DA MALA FAMA A LAS ADAPTACIONES DE SERIES DE TELEVISIÓN

The Walking Dead: Survival Instinct

Los jugadores de largo recorrido estamos prevenidos, desde los ochenta, contra las adaptaciones de películas, series de televisión, comics, libros y demás hierbas pop. A veces mejores, a veces peores, pero siempre tuvieron y siguen teniendo una intención clara: aprovechar el éxito de un producto que ha triunfado en otro medio. No es el mejor punto de partida creativo, y si alguno de los juegos más míticamente horrorosos de los primeros tiempos de los videojuegos, como *E.T. the Extraterrestrial* para Atari 2600, eran licencias, sus razones había: el maremágnum de adaptaciones de películas en los tiempos de los 8 bits, con empresas como Ocean consagradas demasiado a menudo a facturar churros pixelados inspirados en películas de éxito, no hicieron demasiado por el prestigio del subgénero.

Durante años, las aguas se habían calmado: por una parte, los videojuegos ya tienen sus propias franquicias, mitos y secuelas a los que exprimir. Por otra, las consolas actuales permiten replicar con cierta justicia argumentos y aspectos de medios más enfocados a la narrativa. Por eso, *The Walking Dead: Survival Instinct* es un juego, en cierto sentido, caduco (y no solo porque su categoría gráfica sea equivalente a la de la primera XBox, que también), sino porque recuerda a aquellos tiempos de ingrata desvergüenza: los tiempos de adaptaciones apresuradas y sin demasiado sentido, programadas con la única intención de aprovechar un éxito ajeno.

Survival Instinct tiene un punto de partida honesto: los dos mejores personajes de la serie (y que no recuerdan al comic), en una precuela de la primera temporada de la misma. Y encima, doblados por los actores originales (horrorosamente desganado Norman Reedus, gigantesco como siempre Michael Rooker). El juego escoge, pese a su perspectiva en primera persona y lo mucho que nos gusta a todos volar sesos de muerto viviente, una dinámica de juego de sigilo, pero falla estrepitosamente a la hora de emplear esa mecánica para poner en pie situaciones de suspense mínimamente consistentes: los zombies no se inmutan por mucho ruido que hagas si estás a sus espaldas (y a menudo ni aunque estés delante), y matar de frente y vía QTE es tan sencillo que a menudo atraerás a pequeños rebaños de zombies a zonas donde tengan que moverse de uno en uno para ir despachándolos sin problemas: todo lo contrario a lo que se le supone a un buen juego de infiltración.

Pero lo peor es el desarrollo: encontrarás supervivientes en tu camino a los que podrás dar equipo y enviar a misiones, pero son personajes tan rematadamente unidimensionales que no te importará que mueran en esos encargos que les haces o dejarlos tirados si no tienes sitio en tu vehículo para todos. Y dadas las características que tiene *The Walking Dead*, eso sí que nos parece una traición a la fuente en toda regla.

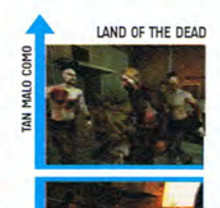
JOHN TONES

VEREDICTO 3/10
UN DESASTRITO. PARA ADICTOS AL FENÓMENO ZOMBIE.

AL DETALLE

GÉNERO: El fin del mundo
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, WiiU
ORIGEN: EE. UU.
COMPAÑÍA: Activision
DESARROLLADOR: Terminal Reality
PRECIO: 59,95€
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

TAN MALO COMO: LAND OF THE DEAD



PEOR QUE: THE WALKING DEAD (TELLTALE)

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LA LICENCIA: Posiblemente es el gran atractivo del juego, y si algún despistado le da un tiento (prevemos notables cifras de alquileres) será por el atractivo de la serie (que, entre nosotros, no es para tanto).

LA LEYENDA FUTURA DEL ALIEN DEL RITMO

Runner 2

Abajo: Los niveles de bonus con estética retro harán las delicias de los jugadores más talluditos, y de los guiños a la Atari 2600 del original pasamos a una estética más colorista de 8 y 16 bits.



Gaijin Games vive consagrada a la explotación de su saga *Bit. Trip*, y no tenemos ningún problema con eso. Cada una de las entregas de la serie tiene su propia personalidad, y de los matamarcianos abstractos a los puros experimentos sensoriales, de todos ellos nos gusta su empleo del sonido y las secuencias rítmicas para crear un mundo jugable de estéticas sencillas, pixeladas y consagradas al homenaje a los 8 bits (o menos). Sus recopilatorios *Bit. Trip Saga* y *Bit. Trip Complete* (para DS y Wii, respectivamente) son necesarios para todos los fanáticos de los juegos rítmicos, y especialmente para quienes estamos fascinados por la rotunda modernidad (pero con mecánica rabiosamente clásica) de los juegos de carrera continua nacidos a la sombra del siempre inalcanzable *Canabalt*.

Vemos *Runner 2* (su título completo es *Bit.Trip Presents Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien*) como una continuación del legado de Gaijin, sí, pero también como un intento de la compañía de abrir nuevos caminos a una serie que ya experimenta ciertas muestras de agotamiento. Que no se nos malinterprete: *Runner 2* es tan accesible, preciso y está tan bien realizado como siempre. Nuestro corredor avanza por niveles llenos de obstáculos que hay que sortear por encima o por abajo, recogiendo la mayor cantidad posible de lingotes de oro y generando con ello una sintética melodía que aumenta en complejidad, velocidad y riqueza sonora según se progresa. El juego es lo suficientemente sencillo e infeccioso como para que se repitan los niveles en busca de puntuaciones perfectas, lo que desbloqueará disfraces adicionales, deliciosos niveles de lustre retro y otros bonus.

Runner 2 funciona como un cañón. El síndrome de «una más y a la cama» puede hacer que al jugador le den muy fácilmente las cuatro y media de la madrugada con los ojos como fuentes de cochinillo al horno. Sin embargo, el cambio estético es parcialmente fallido: el efecto de velocidad y la coherencia estética funcionaba bien gracias al espíritu retro de la primera entrega, pero aquí deriva hacia un aspecto algo relamido y que, ahí está el problema, a veces afecta a la fluidez de las carreras. Habríamos abrazado sin dudarlo un giro estético hacia el estilo *cartoon* de las secuencias de introducción (por primera vez, *Bit. Trip* tiene una historia que contar), pero parece que Gaijin se ha dejado llevar por una capa de barniz que luce, pero no fascina tanto como la tendencia a la abstracción de las primeras entregas.

Una pena porque, por lo demás, *Runner 2* es un juego tan salvajemente divertido y adictivo, y decididamente imprescindible como el resto de la serie.

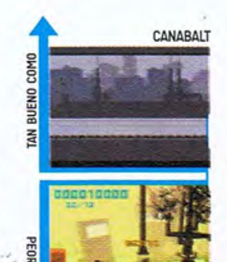
JOHN TONES

AL DETALLE

PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: PC, XBOX 360, WIIU, PS Vita
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Aksys Games
DESARROLLADOR: Gaijin Games
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

TAN BUENO COMO — CANABALT

PEOR QUE — BIT. TRIP RUNNER



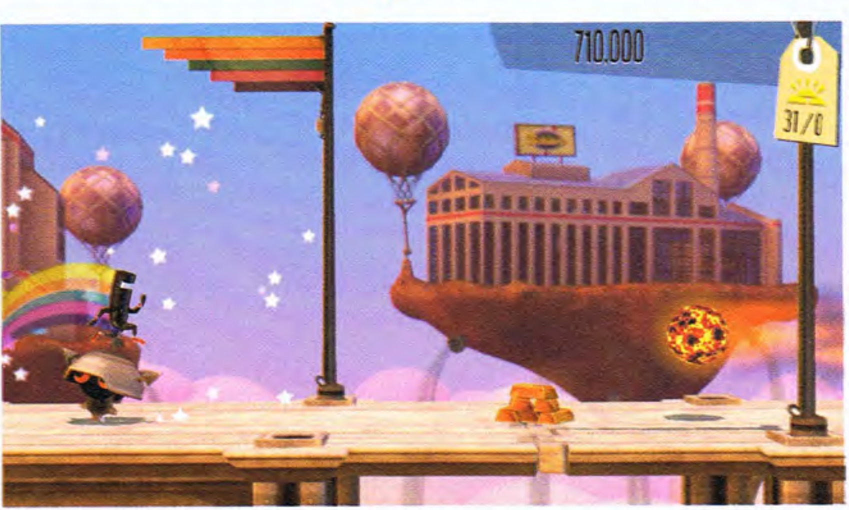
SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MEJOR CUANTO MÁS PLANO: Hay algo en la nueva estética, completamente 3D, que nos recuerda a una mala película de animación CGI y que no nos llena tanto como el primer Bit. Trip Runner.

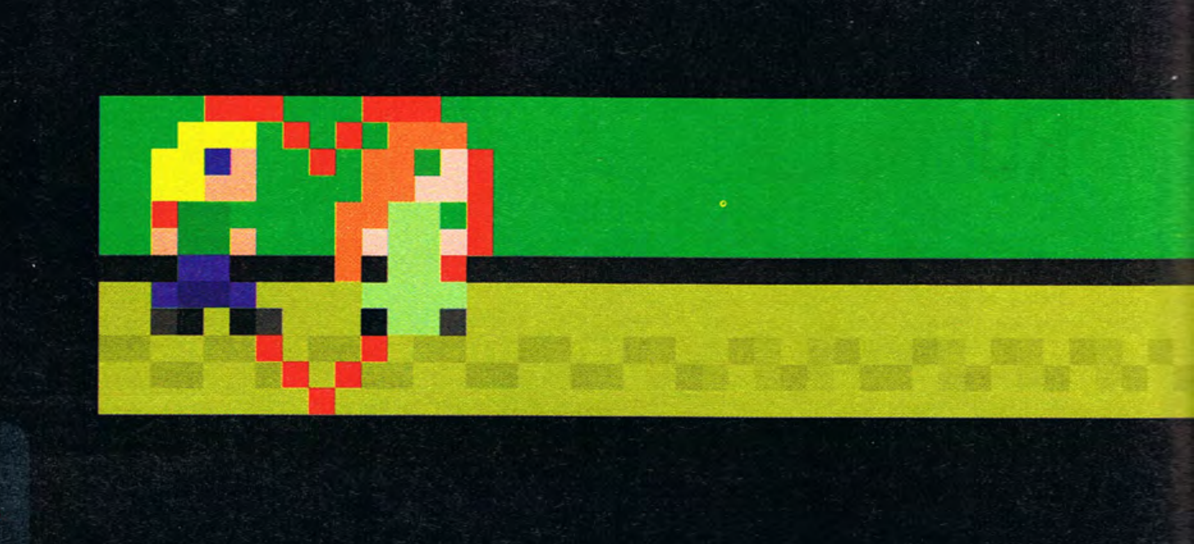
VEREDICTO 8/10

DECEPCIONANTE LAVADO DE CARA, MECÁNICA IMPECABLE





Arriba: La estética del primer Runner ha dado un giro hacia lo onírico y colorista que contrasta con la concisión o directamente abstracción del resto de las entregas.

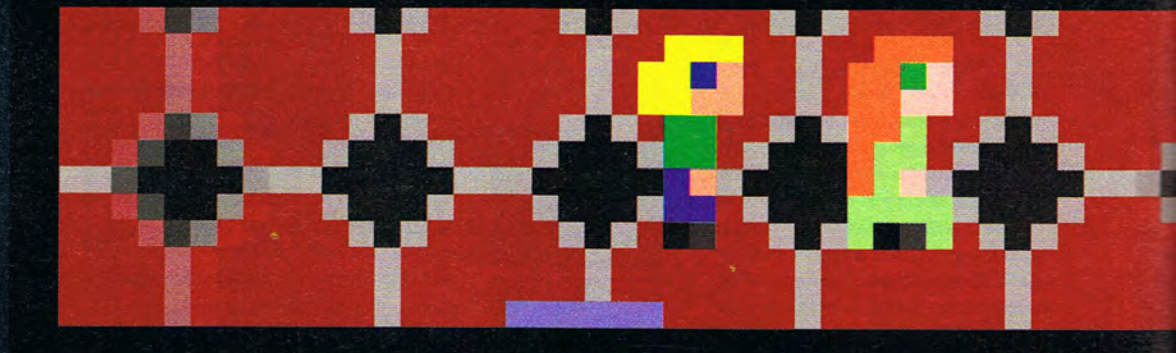




Passage

PETER HOLZAPFEL, CRYTEK

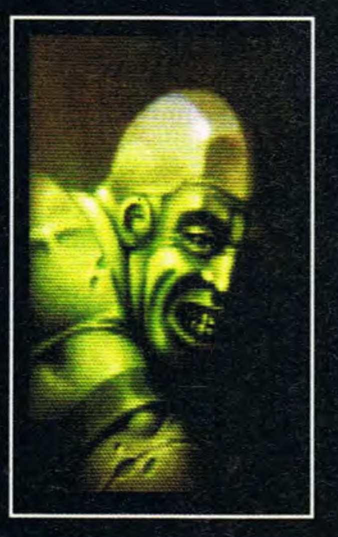
"*Siempre tendremos ese momento en* Red Dead Redemption, *cuando llegas a México e irrumpe José González… hacer que alguien escoja un solo juego es un poco cruel. Pero bueno, allá va:* Passage, *de Jason Rohrer. Es difícil escribir sobre este juego, porque la experiencia es más potente si no sabes nada de él. Me gusta su simplicidad; cómo su ritmo te impacta y cambia tus percepciones en un rato tan breve. Cuando lo acabé estaba emocionado: simplemente, me senté y me puse a pensar sobre las cosas. Me encanta* Passage *porque, a su diminuta manera, muestra otras formas que pueden tomar los juegos además de las que ya me gustaban antes de jugarlo.*"

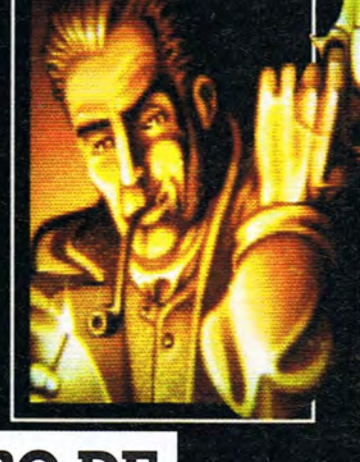



“Cuando lo acabé estaba emocionado; simplemente, me senté y me puse a pensar sobre las cosas”
PETER HOLZAPFEL, CRYTEK

RETRO

>.'LA EXTRAÑA CREACIÓN DE UNA MÁQUINA CAÓTICA' NO.12





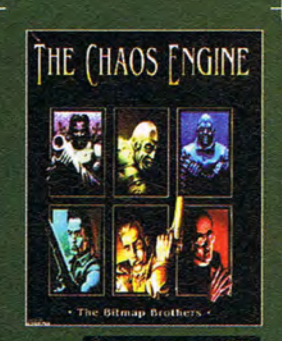




LA GUÍA RETRO DE...

THE CHAOS ENGINE

Combinaba Gauntlet, puzles y disparos para llevar el caos a cuatro mundos virtuales. Mike Montgomery, cofundador de The Bitmap Brothers, nos explica la leyenda de este título



Lanzamiento: 1993
Plataforma: Amiga, Acorn, Atari ST, DOS, Mega Drive, SNES, CD32
Compañía: Spectrum Holobyte
Desarrollador: The Bitmap Brothers

EQUIPO CLAVE:
Mike Montgomery MD y código adicional
Simon Knight, Eric Matthews Diseño
Stephen Cargill Programador
Dan Malone Arte
Richard Joseph Música y efectos

PARA HABER dejado un legado único y estar al frente de un grupo creativo irrepetible y lleno de talento, Mike Montgomery tiene una memoria sorprendentemente oxidada. Tras fundar The Bitmap Brothers con Eric Matthews y Steve Kelly, y debutar con *Xenon* en 1988, el director del estudio supervisó 13 juegos publicados, desde *Gods* o *Magic Pockets* hasta *Z*.

Sin embargo, cuando le preguntamos por *The Chaos Engine*, un juego de acción y disparos con seis mercenarios cuya misión es destruir una máquina que amenaza la paz, Montgomery se vuelve inocente y a la vez exasperado. "Estáis preguntando... retrocedéis a hace 20 años," dice sobre uno de los títulos más amados por los desarrolladores.

Pero un gran juego nunca muere y la memoria de Montgomery se recobra con rapidez, una vez que ordena el caos de todos los eventos sucedidos desde que el título hiciera su debut en 1993, y logra recomponer los recuerdos de uno de los mejores juegos jamás vistos.

"La idea surgió a partir de una novela llamada *The Difference Engine*," afirma, un libro de William Gibson y Bruce Sterling publicado en 1990. La novela imaginaba que el matemático, filósofo, inventor e ingeniero inglés, Charles Babbage, había conseguido perfeccionar su Máquina analítica y adelantar un siglo a su tiempo la era informática, en plena Revolución industrial. "Uno de los chicos del estudio estaba leyéndola y empezó a trabajar en el diseño del juego", continúa Montgomery. "La verdad es que os aseguro que ahora no puedo recordar su nombre, pero consiguió terminar el diseño e hizo un magnífico trabajo", concluye.

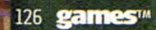
Era suficiente para que la compañía pudiera ponerse manos a la obra, así que *The Chaos Engine* se inspiró en una visión alternativa de la Historia. Ambientado en la Inglaterra Victoriana, el juego nos mostraba un viajero del tiempo perdido a finales del siglo XIX e introducía tecnología mucho antes de su época, lo que hacía que la Historia se reescribiera con el consiguiente caos.

"Dan Malone empezó a trabajar en los gráficos y creó toda la estética *steampunk*", aclara Montgomery. "Me atrevería a decir que inventó ese tipo de estilo, y tenía tan buen aspecto que nos pusimos con el desarrollo en sí. Ahí es cuando en realidad se combinó todo, la historia y los gráficos mezclados con el estilo *steampunk*".

El juego se desarrolló primero para Amiga. La base, creada desde cero, sirvió para que el equipo construyera el resto. Simon Knight se encargó del diseño del juego y Stephen Cargill la programación ayudado por Montgomery, que generaba el código adicional – "Participé un poco en el diseño y en la programación", comenta. Malone continuó con el diseño y la música y los efectos de sonido corrieron a cargo de Richard Joseph. Era un equipo muy pequeño que trabajaba en la oficina de The Bitmap Brothers, en Wapping".

PUSIMOS EL ALMA Y EL CORAZÓN, Y EL RESULTADO FUE BRILLANTE

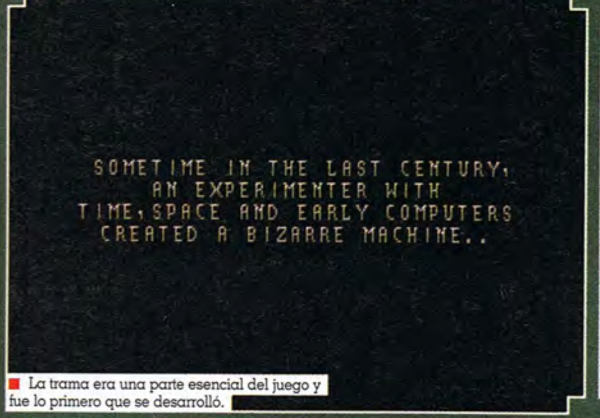
"EL JUEGO ERA una cosa de equipo", dice Montgomery. "Todos queríamos lo mismo: un juego de correr y disparar con perspectiva cenital que tuviera también puzles. Por aquel entonces estábamos muy interesados en los puzles. No sé si era una moda en aquella época (no lo recuerdo), pero queríamos hacerlo. Los incluimos en bastantes continúa>.







En el juego había cuatro mundos distintos. A los últimos se accedía con una contraseña.



La trama era una parte esencial del juego y fue lo primero que se desarrolló.











Podías elegir entre seis personajes, y uno de ellos acompañaba siempre al tuyo.

EN LOS FOROS

Publicado por:
PEP DORMILÓN

"Recuerdo que me gustaban los gráficos steampunk pero no logré pasármelo. Se lo regalé a mi hermano por Navidad hace años, y él lo vendió. Era solo un clon de *Commando* pero estaba bien presentado".

Publicado por:
EL ABOGADO

"¡Uno de mis favoritos! Si me dais un rato (en cuanto me acabe el vino), os describo en 2.000 palabras por qué me encanta".

Publicado por:
RATA NOCTURNA

"Era un poco duro, creo. Intenté acabarlo, pero era muy joven y no tenía sentido. Después encontré los cheats y me lo pasé. No recuerdo una experiencia especialmente buena. La sutileza de los gráficos y la historia no me llegaron mucho. Para mí era sobre todo avanzar a tiros".

Publicado por:
DIENTE FRÍO

"Jugué con este título hasta la extenuación con mi A600 de hace años. Era totalmente adictivo y en ocasiones muy duro. Incluso, años después, nos echamos unas buenas risas en una de esas noches de cerveza y juego. Creo que es uno de los mejores títulos de la época, y era mejor en Amiga que en las consolas. Después estaba la versión para CD32 con aquella intro tan chula".

Además de disparar, había también que resolver los puzles, como por ejemplo los de recoger llaves y abrir nuevas áreas.

VISTO EN LA TV

UNA VERSIÓN temprana de *The Chaos Engine* salió en el espacio *GamesMaster* del Channel 4 británico. El interés del programa no era casual, ya que The Bitmap Brothers tenía una sólida relación con los productores y el equipo.

"Hicimos muchas cosas con *GamesMaster* durante años", recuerda Montgomery. "El programa supuso un cambio de dirección para la industria, ya que de repente empezó a llegar al gran público. Antes solo estaban las revistas impresas, pero los juegos llegaron a la televisión y a un mercado más masivo. Y, sí, *The Chaos Engine* salió en *GamesMaster* y fue un gran logro porque lo hicimos muy al principio, cuando el programa de TV era más famoso. El estudio de grabación estaba lejos de nuestra oficina, y bueno, eso era otra historia. Si no me falla la memoria estaba en Isle of Dogs y el acceso no era nada fácil, pero la verdad es que merecía la pena ir hasta allí".

juegos nuestros en cualquier caso. Los puzles eran un elemento importante para nosotros".

Knight ideó la mayoría de los puzles, aunque otros aportaban sus ideas. Al preguntarle por su favorito Montgomery no supo responder, pero sí recordaba que, pese a estar muy definido, parte del diseño era espontáneo. "No desarrollábamos cada nivel desde el principio", aclara. "Lo hacíamos sobre la marcha, y los puzles también se incluían así. Esa es la parte espontánea. La visión del juego, el concepto, se mantuvo sin cambios a lo largo de todo el desarrollo".

Como tal, el estilo *steampunk* era algo fijo. "Teníamos un *shooter* y una estética *steampunk* con peso y muy buena, y eso era deliberado", continúa. "Estábamos haciendo algo con un estilo que realmente iba muy bien con el juego".

Montgomery tenía un grupo muy preparado y trabajaban encantados en un entorno que enfatizaba el proceso creativo por encima de todo. "Disfrutábamos trabajando como equipo", recuerda. "Siempre pensamos que lo más importante de un juego no era solo la programación, sino la música, los efectos de sonido y muchos otros elementos, por lo que se valoraba a todo el que participaba en nuestros títulos. Es todo el equipo el que consigue realizar algo que sea brillante. Los equipos se estaban convirtiendo en algo importante. En aquella época había muy pocas personas que pudieran crear un juego ellas solas, sobre todo uno como este", concluye.

El equipo quería que la trama fuera parte integral del juego para garantizar así que había una razón muy real para vencer al loco Barón Fortesque y a la propia Chaos Engine. "Creo que siempre hace falta algún tipo de trama en un juego", declara Montgomery. "Supongo que en la época siempre había grandes jefes y cosas de ese estilo al final de los niveles, y obviamente está relacionado. Queríamos un gran jefazo al final, era la moda".

No obstante, al equipo no le daba miedo apartarse de la norma. Mientras que en muchos juegos se 'calzaba' la trama al final del desarrollo, momento en el que se escribían muchas de las historias, *The Chaos Engine* era un juego político que incluía la idea de una familia Real y un Imperio Británico hechos trizas, y un mundo sumido en un caos político y económico.

"Solo me di cuenta tras el lanzamiento del juego", confiesa Montgomery. "En realidad, ahora que lo pienso, el que hizo el diseño inicial, el que puso la historia sobre la mesa, era un poco así. No sé qué palabra usar para describirle..." ¿Políticamente motivado?, le sugerimos. "Sí, era algo así. Yo no lo llamaría raro, pero era un poco especial", dice riendo. "Pero en el buen sentido. Un buen hombre".

UNA DE LAS primeras decisiones fue permitir que los jugadores asumieran el rol de dos de los seis mercenarios. Cada uno tenía su propia personalidad, desde un bravucón sin cerebro, hasta un débil calculador. "Hacía falta", asevera Montgomery. "Sería bastante aburrido si cada uno no tuviera su forma de ser. Si no, ¿qué sentido tiene escoger entre dos cosas si son iguales? Además podías elegir los dos que quisieras. Era como los RPG modernos. Al tener cada uno una personalidad distinta, no solo cambiaba tu compañero, sino también las cosas que hacía. Esto ofrecía también una combinación de formas de jugar porque era posible elegir dos y volver después, jugar de nuevo escogiendo otros dos, o quitar uno y cambiarlo por otro. Al final aportaba algo a la historia del juego, ¿no? Pensábamos que no merecía la pena tener seis personajes si no poseían personalidades diferentes".

Además de protagonistas distintos, el juego transcurría en cuatro mundos: el bosque, talleres, mansión Fortesque y los sótanos. Las llaves de oro abrían estancias secretas, los nodos revelaban llaves de plata, aparecían puentes, la dinamita destruía a los escarabajos y había que matar a los hombres-lagarto, podías recoger botiquines o potenciadores, ocultarte con chorros de vapor...

Cada mundo tenía su propia música ya que, como afirma Montgomery, era importante tener cuatro estilos separados en el juego. "Hacía progresar el título", añade, "y queríamos esa progresión para que la gente pudiera pensar 'Sí, hay una razón para llegar hasta el final'. Si todo era igual, la gente (no todos, pero algunos sí) se aburriría. *The Chaos Engine* añadía algo nuevo a cada momento".

Y NO SOLO HABÍA música diferente en cada uno de los cuatro

QUÉ DIJERON...



"Sin duda, el aspecto es increíble. Los gráficos 'steampunk' son una maravilla imaginativa y el frenético ritmo al que ocurre todo es una descarga de adrenalina. La ambientación es aún mejor, incluso diríamos que el juego tiene los mejores efectos de sonido y música que hemos visto en un título para Amiga"

The One Amiga, Número 53, Febrero 1993



Las manos estilo *Addams Family* eran algunos de los enemigos con los que había que luchar.

mundos. También cambiaba al explorar diferentes áreas del juego. Creaba el tono de lo que estaba por venir y aportaba una sensación de cinemática. "Pasamos mucho tiempo adaptando la música a los diversos ambientes", explica Montgomery. "Supongo que *The Chaos Engine* fue el pionero. Tener música que cambiaba marcaba una gran diferencia y mejoraba enormemente la experiencia de juego".

Era importante que la gente avanzara. Algunas fases del juego eran durillas y hacía falta una progresión. "No creo que fuera intencionado", dice Montgomery sobre la dificultad. "La mayoría de nuestros juegos eran un poco duros para la gente, pero no pienso que fuera deliberado. Creo que sencillamente salió así, y no hay que olvidar que no era para pensar. Era acción, una acción constante, casi provocaba ataques de pánico".

El equipo trabajó en el juego durante nueve meses y puso mucho cuidado y atención en los detalles. Al final de cada mundo salía una contraseña que garantizaba a los jugadores que no tendrían que pasar ese nivel otra vez, y que aportaba una sensación de progreso. "Creo que es algo relacionado con la tecnología de entonces, no podías guardar partidas", aclara. "Trabajamos mucho en esas contraseñas. Encriptamos algunas de las variables en una clave con varios fragmentos de información para que los usuarios pudieran retomar el juego donde lo dejaron".

"*Speedball 2* era multijugador, ¿no?" Dice Montgomery sobre el primer título de competición de The Bitmap Brothers. "No era un movimiento muy atrevido, pero sí algo que nos encantaba tener en todos nuestros juegos; ya sabes, el hecho de que fueran para dos jugadores. Además nos ayudaba con la programación. Primero hacíamos el código para dos jugadores y después, basándonos en la forma de jugar, metíamos la AI".

BUENOS GRÁFICOS, PROGRAMACIÓN Y ESTILO, ERA UN JUEGO QUE LO TENÍA TODO

Tras nueve meses de desarrollo, el juego obtuvo buenas valoraciones. A la revista *Amiga Power* le gustó tanto que lo llamaban el undécimo mejor título de todos los tiempos. "Yo lo habría puesto el primero", ríe Montgomery. ¿Por qué? Le preguntamos. "Porque lo hicimos nosotros", responde. "Mira, no eran solo los gráficos, la jugabilidad, la programación, o los efectos de sonido y la música, era el conjunto. Ese era el truco de *The Chaos Engine*: lo tenía todo. La música era brillante, y cada personaje tenía la suya propia de estilo industrial. Era un todo que transmitía una sensación de buenos gráficos, buena programación y buen argumento".

Le gustaba tanto que recuerda cómo el equipo jugaba constantemente por placer conforme el desarrollo llegaba a una fase avanzada. "La política de The Bitmap Brothers era desarrollar los juegos a los que queríamos jugar", añade. "Y la verdad es que adorábamos éste. Era un juego en el que pusimos nuestro corazón y nuestra alma, y el resultado fue brillante".

>. EVOLUCIÓN LÚDICA

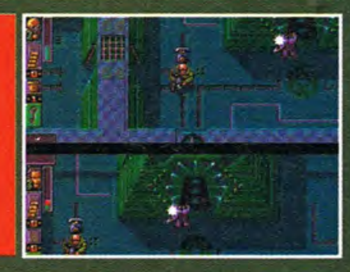
Gauntlet > The Chaos Engine > The Chaos Engine 2



Vista cenital, masacres en serie y personajes intrigantes... *Gauntlet* sirvió de inspiración a muchos, incluyendo a The Bitmap Brothers.



Tres años después, The Bitmap Brothers revisó su juego para *The Chaos Engine 2*, un segundo shooter clásico para Amiga.





JEFAZOS

EARTHBOUND SNES [Nintendo] 1994

■ Salido de algún extraño vientre espacial solo concebible fuera de nuestro mundo, la forma de Giygas evolucionó hasta hacerse irreconocible desde su aparición en Mother. Su tremendo poder cósmico no se hace evidente hasta que Porky, vecino de Ness y mano derecha de Giygas, libera su forma de la Máquina del Diablo, que convierte el campo de batalla en una niebla roja habitada por rostros de pesadilla. Los ataques convencionales no le hacen daño y, cuando toda esperanza para los cuatro niños parece perdida, son las desesperadas oraciones de Paula las que destruyen tan odiosa manifestación. Ilusiones caleidoscópicas, una banda sonora inquietante, diálogo sin sentido… nunca había habido un enemigo tan terrorífico en los juegos.

• Do you want to scream for help here in the dark?!

• Ha ha ha ha ha!







AVERSIÓN POR LA CONVERSIÓN

Los ports más vergonzosos de la historia, analizados al detalle



FALLO EN EL SISTEM

Plataforma: Commodore 16
Año: 1986
Compañía: Elite
Desarrollador: Japan Capsule Computers UK Ltd

GHOSTS'N GOBLINS

LANZAMIENTO ORIGINAL Placa: Unique Capcom hardware Año: 1985 Compañía: Capcom Desarrollador: Capcom

GHOSTS'N GOBLINS ES legendario por dos cosas: la maldita apóstrofe de su título y el masoquista desafío que supone.

La trama cuenta la historia de un valiente caballero llamado Arthur que corre al rescate de una princesa de pelo azul: Prin Prin (se dice que el nombre viene de una onomatopeya japonesa para algo que bota de arriba a abajo, como unas nalgas), que ha sido secuestrada por Satán después de tener un romántico encuentro con el caballero en un cementerio.

La misión de rescate que sigue después, es famosa por ser una de las más desafiantes en el mundo de los juegos. *Ghosts'N Goblins* separa a los hombres de los dioses de las plataformas con una de las misiones iniciales más exigentes vistas en un videojuego, con ataques incesantes de enemigos que vienen de todos los ángulos, y Arthur moviéndose con la agilidad de un hombre que lleva... pues eso, una armadura.

Parece que Capcom buscaba un realismo uniforme allá por 1985, y estaría bien si el caballero no estuviera en una compleja plataforma llena de inagotables fantasmas, zombis y demonios, muchos con patrones de ataque erráticos. Como el desafío sabía a poco, Capcom obligaba a terminar el juego dos veces, y en la segunda había que matar al jefe final con la peor arma del juego.

Pese a todas las dificultades que planteaba, *Ghost'N Goblins* se convirtió en uno de los títulos más populares de Capcom en las maquinitas de los ochenta, y salió en una serie de formatos domésticos de todo tipo, desde el ZX Spectrum a la NES. La compañía británica de software Elite Systems fue la responsable de la mayoría de los ports, y de todos ellos, el desastre más grande fue la edición para Commodore 16.

Mientras que la versión C64 incluía solo cuatro de las seis fases originales, la de C16 solo traía dos. Por si fuera poco, no tenía música, ni tampoco bonus extra, ni otras armas que no fueran las lanzas arrojadizas con las que Arthur empezaba el juego, y faltaban muchos de los enemigos. Los gráficos y la animación eran lo peor, no obstante, hasta el punto de que se asemejaba a una película mala de terror con *stop-motion*. Parecía más una demo de revista que un juego completo, y por eso muchos fans de C16 lo consideran el peor port.

A diferencia de la princesa, no hay rescate posible y debería perecer en el infierno.

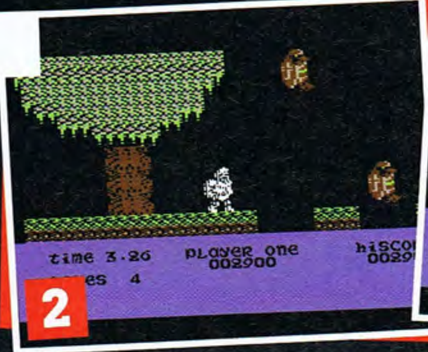
CARA A CARA

ARCADE

C16



LA DEBACLE





1 La animación y la detección de colisiones son muy malas. Arthur no camina, se arrastra como un Benny Hill acelerado, y cuando sube escaleras levita como atrapado en el rayo tractor de una nave espacial. Además, los *sprites* del juego tienen unos bordes negros realmente feos.

2 El C16 era, en esencia, un asequible ordenador Commodore básico, y por eso *Ghosts'N Goblins* se topaba quizás son sus limitaciones. Con solo 16 K para usar, en el port faltan muchos enemigos, la música, las armas y hasta cuatro niveles enteros.

3 Arthur parece como atrapado en carbonita. Además, como solo aguanta un golpe, puede perder la armadura y acabar pasando el resto de la misión en calzoncillos. La ropa interior es un detalle menor, pero también un momento icónico del original que no aparece en este port.

EN VEZ DE A ESO, JUEGA A ESTO OTRO

Plataforma: NES Año: 1986 Compañía: Capcom Desarrollador: Micronics



Considerando que la consola era un medio muy popular para los juegos de plataformas exigentes, no sorprende que la conversión de *Ghosts'N Goblins* para NES fuera buena. El look y el juego se acercan al original, la distribución de los niveles es fiel, y suaviza en cierto modo la dificultad por poder continuar sin límites.

1996 1997 1998 1999

HISTORIA DE LOS

HOY REV

19

■ Aunque *Street Fighter III: 3rd Strike* recibió todos los premios, el *Mark Of The Wolves* de SNK merecía igualmente tu tiempo.

■ *Ape Escape* era una propuesta novelada de SCE Japan Studio en la que te dedicabas a capturar monos con el mando DualShock de la PlayStation.

■ Square continuó *Final Fantasy VII* con el igualmente impresionante *FFVIII*, que introdujo al moroso Squall Leonhart y el nuevo sistema Limit Break.

■ La Neo Geo Pocket fue la respuesta de SNK a la gama Nintendo. Pese a tener grandes títulos, acabó quedándose por el camino.

■ Black Isle Studios basó su *Planescape: Torment* en un nuevo universo *Dungeons & Dragons*. Además, es uno de los mejores RPG de todos los tiempos.

EL AÑO 1999 marcó el final de un milenio y, por muchos motivos, también el de los videojuegos tradicionales. La tecnología era cada vez más avanzada y el coste de la creación de juegos aumentaba al mismo ritmo que los equipos necesarios para diseñarlos. Los títulos hechos por un solo desarrollador eran más la excepción que la norma, mientras que el enorme éxito de la PlayStation atraía la atención de gigantes como Microsoft, que solo dos años después sacó su propia consola al mercado.

En el ambiente se respiraba un cambio de aires anunciado sobre todo por la Dreamcast de Sega, que ocupaba la pista central (aunque por poco tiempo) mientras Sony y Nintendo se apresuraban para sacar sus próximos modelos. El punto fuerte de la Dreamcast era que ofrecía increíbles ports de títulos, a menudo mejores que los arcade originales. El problema es que Sega no conseguía hacerse con juegos de éxito que igualaran los triunfos de PlayStation y N64. Títulos como *Shenmue* contribuyeron a intentar cambiar esta situación adversa, pero eran los menos. Sega intentaba también cumplir sus ambiciosas promesas para el online, y el foco en muchos y divertidos (pero a la vez caros) periféricos se añadía a sus preocupaciones. Y entonces, va Sony y anuncia PlayStation 2...

Los gráficos de última generación de la Sony y el fiable motor de sonido Emotion Engine, hicieron que los gamers empezaran a apartarse de la máquina de Sega y esperar a la llegada de la PS2, que aún tardaría un año. Fue demasiado para Sega, que en 2001 hizo público el final de la Dreamcast y reveló su intención de publicar juegos en el futuro para las plataformas rivales. Al final se vendieron 10 millones de unidades de la Dreamcast, una fracción de los 154 a los que llegaría la PS2.

Si Sega libraba sus batallas en el mundo de las consolas de 1999, Nintendo aguantaba con confianza en el mercado de las portátiles. Por su parte, y tras no lograr el impacto deseado con su cara consola doméstica premium, SNK entró en el mercado portátil con su efímera Neo Geo Pocket. La máquina de SNK parecía anticuada al compararla con la Game Boy Color, que también se lanzó en 1998, por lo que SNK preparó con rapidez una renovada versión en color que debutó pocos meses después, en marzo de 1999.

Los puntos fuertes de la Pocket eran una excelente calidad de

VIDEOJUEGOS

construcción y un fantástico joystick (hasta la fecha, el mejor que hemos visto en una portátil), y el apoyo de una selección de grandes juegos basados en clásicos arcade como *Metal Slug*, *Samurai Shodown* y *The King Of Fighters*. Por desgracia, los desarrolladores no optaron por esta máquina igual que hicieron con la de Nintendo, más establecida, y aunque compañías como Capcom sacaron títulos fantásticos, SNK tuvo que conformarse con su pequeño catálogo de gemas. Como la Dreamcast, la Pocket se discontinuó en 2001, y peor aún, la compañía acabó cerrando en octubre de ese año.

Las noticias de Sega y SNK no eran buenas, pero las consolas de Nintendo y Sony seguían brillando con el lanzamiento de una gama de títulos maduros que garantizaban con creces su liderazgo en una guerra de consolas que Sega acabaría perdiendo. En 1999 se lanzaron muchas franquicias de renombre para PlayStation, incluyendo *Ape Escape*, *Syphon Filter*, *Medal Of Honor* (producida por Spielberg), el tétrico *Silent Hill* de Konami y el excelente *Tony Hawk's Pro Skater* de Activision. A Nintendo tampoco le iba mal, y aunque sus títulos no eran tan completos como los de la consola de Sony, había numerosas gemas como un spin-off de juego de tablero *Mario Party*, *Super Smash Bros*, y grandes propuestas de Rare como *Donkey Kong 64* y *Jet Force Gemini*.

AMOS 99

No obstante, pese a que toda la atención estaba en el mercado de las consolas, el PC se convirtió en 1999 en una de las plataformas de juegos más diversas. La potencia de las tarjetas gráficas seguía aumentando y permitía todo tipo juegos nuevos y atractivos. *Outcast* era una gema en bruto con un aspecto increíble gracias al uso del *ray casting*, mientras que las épicas batallas multijugador de *X-Wing Alliance* hicieron que el universo *Star Wars* de George Lucas cobrara vida como nunca. Las secuelas multijugador continuaron con *Counter-Strike*, fruto de una modificación del *Half-Life* de Valve, en tanto que *System Shock 2* fue un ambicioso FPS que difuminó las líneas entre este popular género y el mundo RPG, y el predecesor spiritual del brillante *BioShock*. Por supuesto, estaba también el impresionante *Planescape: Torment*, quizás uno de los mejores RPG de todos los tiempos, con una increíble historia y un enorme desarrollo de personajes que ayudarían a dar forma a juegos futuros como *Mass Effect*, *Alpha Protocol* y la serie *Dragon Age*.

El final de 1999 cerró un capítulo en los juegos protagonizado por seis generaciones de consolas y ordenadores, y que entretuvo a los jugadores más de dos décadas. Nada más, y nada menos.



■ Es increíble, pero *Team Fortress 2* se anunció en 1999. Su lanzamiento no tuvo lugar hasta el año 2007.

■ *System Shock 2*, de Irrational Games, era un soberbio híbrido que mezclaba RPG y FPS.

■ *SoulCalibur* tuvo un buen port para Dreamcast que eclipsó el juego arcade original. Es una pena que Namco sacara solo unos pocos títulos para el sistema de Sega.

■ La máquina de Sega dio lo mejor de sí en 1999 con una selección de magníficos juegos como *Shenmue*. No fue suficiente y se discontinuó dos años después.

DESARROLLADOR del AÑO Chris Avellone

■ La carrera de Chris Avellone empezó en 1995, cuando se unió a Interplay. En apenas cuatro años trabajó en licencias vinculadas a *Star Trek*, *Fallout* y *Dungeons & Dragons*, y fue el diseñador jefe del que aún muchos consideran el mejor RPG del Oeste de todos los tiempos: *Planescape: Torment*. El affair de Avellone con el universo *D&D* continuó gracias a lanzamientos como la serie *Icewind Dale* y *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Su siguiente parada fue Obsidian Entertainment, donde participó en todo, desde *Star Wars: Knights Of The Old Republic II: The Sith Lords*, a *Fallout: New Vegas* y el masivamente poco considerado *Alpha Protocol*. En la actualidad trabaja duro en los proyectos de Kickstarted: *Wasteland 2* y *Project Eternity*.



PARTIDA EXTRA: **1999**

SHENMUE

Cada número revisamos algunos de los juegos más importantes del año…. En esta ocasión, desvelamos por qué el ambiciosísimo título de Yu Suzuki cambió los mundos 3D para siempre

ESTÁ EN EL AIRE, pese al hecho de que Sega no parece tener interés en desarrollarlo, *Shenmue III* sigue siendo uno de los lanzamientos más solicitados. Cuando el *Shenmue* de Yu Suzuki llegó a la Dreamcast, a tres días del final del milenio, ya ofrecía un rico mundo de juego que las consolas y los PC de hoy solo empiezan a emular.

Shenmue despertó mucha curiosidad desde sus primeros meses. Originalmente pensado para Sega Saturn (lo llamaban *Project Berkley*), iba a ser un RPG convencional basado en la historia de *Virtua Fighter*, con Akira como personaje principal. Con el paso de los meses, Suzuki decidió mover su ambicioso proyecto a la Dreamcast.

Aunque a la tecnología le costaba mantener la riqueza del mundo fue una decisión sabia. Con el tiempo, entrar en *Shenmue* era como meterse en un mundo viviente. Los modelos de los personajes eran muy realistas, su protagonista, Ryo, podía interactuar con todo tipo de objetos, y la representación virtual de Yokosuka era increíblemente auténtica. Todo quedaría eclipsado con la llegada de *Grand Theft Auto III* y la secuela de *Shenmue* en apenas dos años, pero era una revelación con un coste, según Sega, de 70 millones de dólares.

POCOS JUEGOS SE ACERCAN A SU ALCANCE, AMBICIÓN Y CREATIVIDAD

Podías interactuar con cualquier ciudadano, trabajar para ganar dinero, pelearte en los bares, e incluso visitar unos recreativos para jugar a clásicos de Suzuki como *Space Harrier* y *Hang-On*. El tiempo era dinámico, los personajes seguían sus agendas y había voces para todo. Ningún otro juego de la época ofrecía el realismo de *Shenmue*, y aunque algunos se quejaban de que no era tan interactivo como se prometió inicialmente – Suzuki llamaba a su género FREE (Full Reactive Eyes Entertainment) durante el desarrollo – fueron muchos más los que se enamoraron de su ambición.

Esto se debe en parte a la sólida trama de *Shenmue*, en la que Ryo persigue a Lan Di, un misterioso antagonista que mata al padre de Ryo en la introducción del juego. La interacción con los residentes de Yokosuka permitía recoger pistas, y aunque es una historia contada muchas veces, cobraba vida con la intensidad y la variedad de los personajes del juego.

La impresionante visión de Suzuki se completaba con unas sólidas mecánicas de lucha y la inclusión de Quick Time Effects, o QTE. Aunque las mecánicas de juego sensibles al contexto se habían usado en juegos previos como *Dragon's Lair* y muchos otros títulos para LaserDisc, no se integraban tan bien en las animaciones y en el *gameplay* como en *Shenmue*. La saga no estuvo quizás a la altura de lo esperado en Sega, pero pocos juegos supieron ofrecer al jugador tanto alcance, ambición y creatividad.



El mundo de *Shenmue* tenía algo mágico. Hasta algo tan mundano como sacar una lata de una máquina producía una sensación especial.



Shenmue era conocido por hacer trabajar al jugador para ganar dinero, aunque siempre podías echar también una carrera rápida.

¿QUÉ SUCEDIÓ ENTONCES?



■ O mejor dicho, ¿qué no ocurrió? La magnífica visión de Yu Suzuki allanó el camino para todo tipo de juegos impresionantes e inmersivos. El más destacable fue *Grand Theft Auto III*, pero los escenarios abiertos de *Shenmue* aparecen en todo desde *Deadly Premonition* a *Sleeping Dogs* y *Fallout 3*. La propia serie *Yakuza* de Sega es descendiente directa de *Shenmue* en muchas formas, pero se diferencia lo suficiente para que Sega no haga un *Shenmue III* con el motor de Yakuza, como piden muchos jugadores. Por supuesto, luego está *Shenmue II*, una secuela aún mayor que continuaba una historia tan épica que Sega no fue capaz de concluirla con éxito (aunque Mega64 fue un buen intento). Y no olvidemos los QTE de *Shenmue*, una mecánica que ha ido apareciendo en juegos tan variados como *Resident Evil 4*, *Uncharted*, *Tomb Raider: Legend* y también la franquicia *God Of War*.



TAMBIÉN DE ESTE AÑO…

SYSTEM SHOCK 2



■ SIN *SYSTEM Shock 2* no habría habido *BioShock*. Este innovador proyecto de Irrational Games y Looking Glass Studios tuvo un impacto masivo trabajando sobre la base de *Half-Life* y ofreciendo la ayuda de elementos RPG que aparecerían un año después en el *Deus Ex* de Warren Spector.

VIB RIBBON



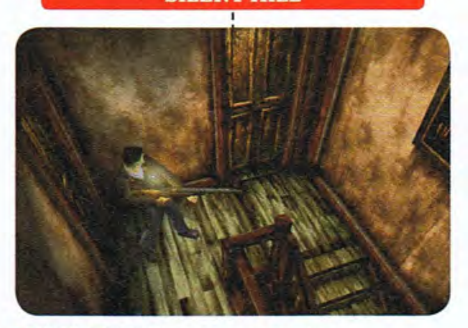
■ *VIB RIBBON* es uno de los títulos de PSone más experimentales. Su diseñador, Masaya Matsuura, creó una experiencia única, ya que los niveles se generaban a partir de cualquier CD de música cargado en tu PlayStation. Con un look distinto y *replays* ilimitados, es uno de los juegos de ritmo-acción más imaginativos.

CRAZY TAXI



■ SEGA HA creado siempre soberbias experiencias arcade, y *Crazy Taxi* sigue siendo uno de los mejores ejemplos. A su sencilla jugabilidad se sumaba una rica banda sonora de rock y unos controles sublimes para recorrer fácilmente la ciudad. Recibió un excelente port para Dreamcast con numerosas funciones adicionales.

SILENT HILL



■ UNA DE LAS mejores entradas en el *survival horror* es la de Konami. Su protagonista, Harry Mason, es un tipo normal poco equipado para hacer frente a las monstruosidades de *Silent Hill*, y la estremecedora banda sonora, los gráficos la historia no han perdido nada. El control es mejorable, pero el suspense es perfecto.

STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE



■ LA ÚLTIMA actualización de *Street Fighter III* es la mejor. Aunque Ken se vio superado, la introducción de nuevos personajes como Remy, Twelve y Q, aportó muchísimo al juego. Pese a que hoy día sigue habiendo torneos, el EVO Showdown de 2004, entre Justin y Daigo, se convirtió en una de las leyendas del mundo de los videojuegos.

RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Tu guía mensual de tesoros retro de colección



DETALLES

PLATAFORMA: NES
YEAR: 1985
FABRICANTE: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo
ESPERA PAGAR: +1.150 €



PRUEBA A: *Gyromite* y *Stack-Up* incluían piezas pequeñas para usarlas con ROB. No es fácil encontrar todas y que estén en buen estado.



PRUEBA B: ROB se comercializaba por separado, pero como no incluía juegos se vendieron pocas unidades. Hoy son muy raros.



PRUEBA C: Solo salieron dos juegos para ROB. Las versiones en caja grande son de las first-party más raras para NES.

COLECCIÓN ROB COMPLETA

Si quieres salir en games™ con tus mejores galas y enseñando tu cacharrería, escríbenos a games@grupozeta.es

POR QUÉ

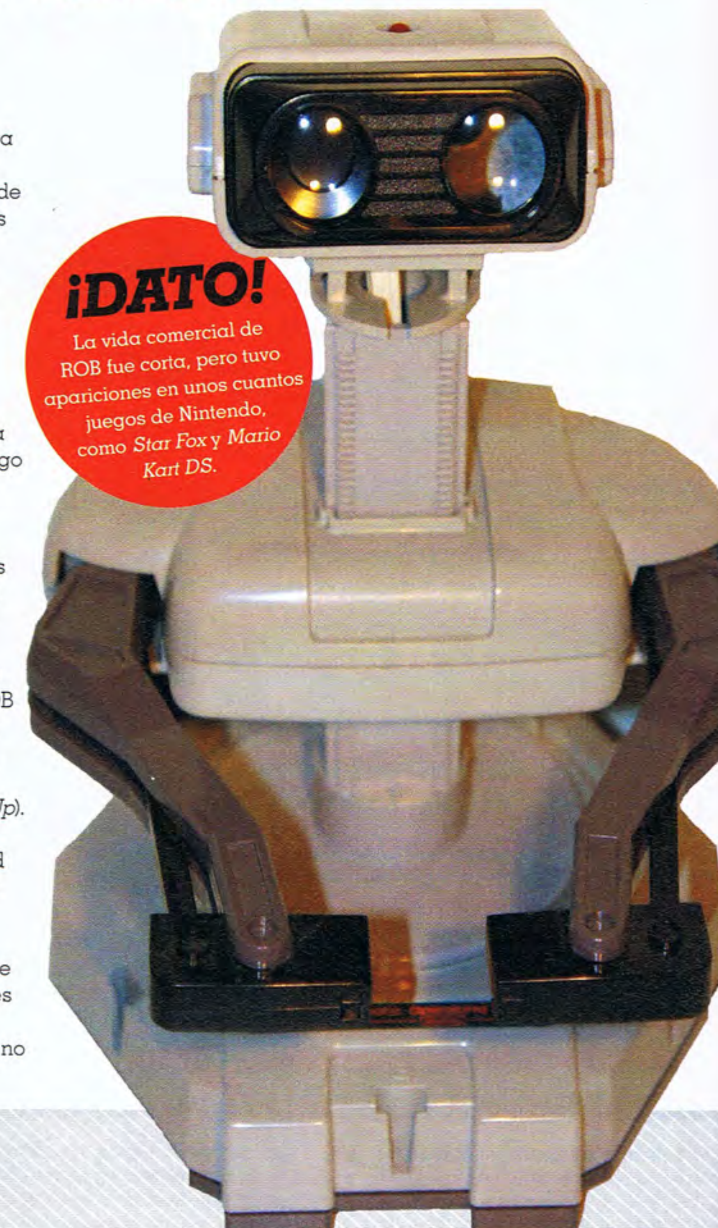
ANTES DE QUE Nintendo fuera famosa por los videojuegos era un fabricante de juguetes que creaba de todo, desde galerías de tiro y juegos de mesa, hasta su propia versión de Lego. ROB (Robotic Operating Buddy), un periférico para la NES, puede considerarse un producto de transición de la marca que demuestra cómo la experiencia y el conocimiento de los juguetes de Nintendo le ayudaron en su asalto a la industria americana del videojuego con la NES.

Aunque ROB no despegó, para muchos jugó un papel importante ayudando a introducir la NES en los hogares americanos, manipulando un mercado cansado y tocado por la crisis de los videojuegos en los ochenta. Mostraba la NES como un juguete, y no como una consola. ROB salió como parte de la NES Deluxe Set, pero también se vendía suelto, y solo hubo dos juegos: *Gyromite* (incluido en el Deluxe Set, y *Stack-Up*).

Nuestro coleccionista tiene todo: un Deluxe Set completo, una unidad ROB en su caja y versiones en caja grande de *Gyromite* (uno de los primeros y más raros juegos first-party para NES) y *Stack-Up*. Y lo que es más especial, todas son versiones poco comunes con código HOL (holandesas). Nuestro coleccionista no conoce otro paquete como este.

¡DATO!

La vida comercial de ROB fue corta, pero tuvo apariciones en unos cuantos juegos de Nintendo, como *Star Fox* y *Mario Kart DS*.

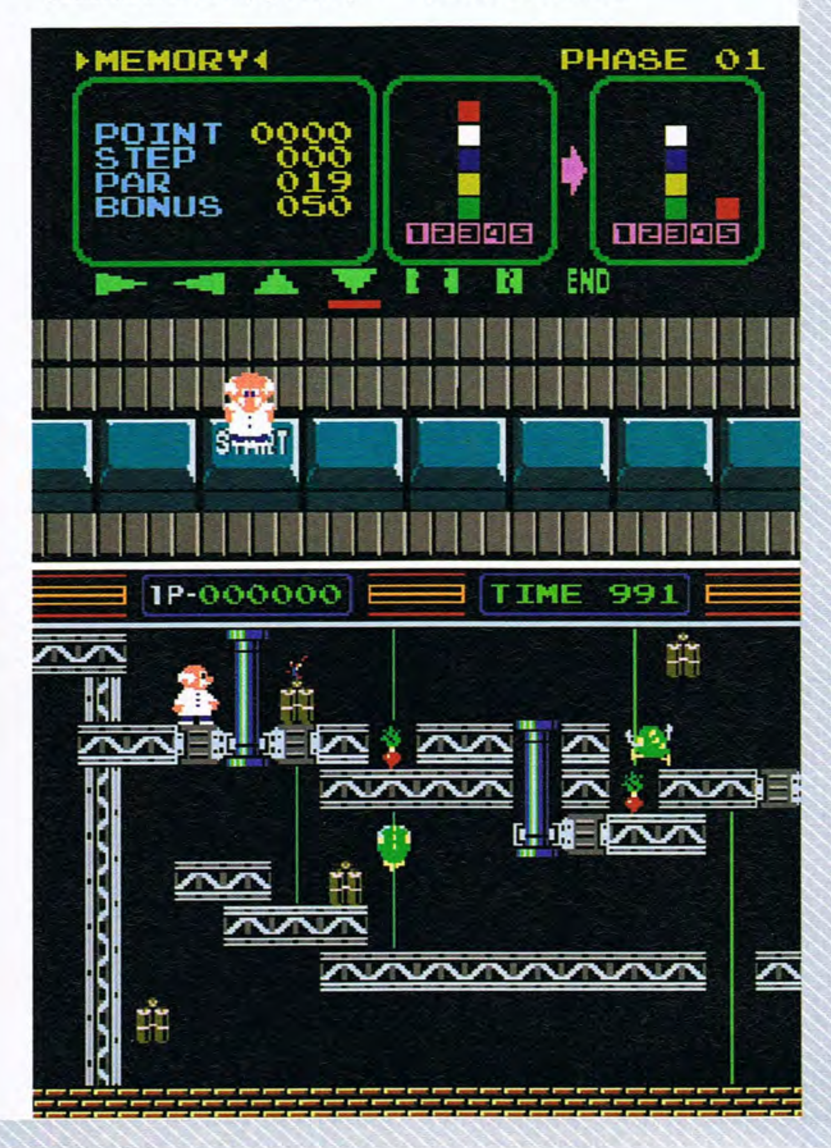


¿VALE LA PENA?

NO ES fácil decirlo. ROB duró muy poco, lo que quizás amplifica su valoración como periférico. Jugar a *Gyromite* o a *Stack-Up* con él es sin duda una experiencia única, pero no particularmente divertida.

El hecho de que solo salieran dos juegos para ROB no ayuda, y ninguno de ellos era para volverse loco. Asimismo, al indagar un poco en lo que hace ROB, pronto te das cuenta de que es un segundo controlador idealizado y con unas funciones bastante limitadas. Pese a lo que la publicidad tratara de hacernos creer, no era algo que tus hijos pudieran usar para jugar a *Super Mario Bros 3* cuando estaban castigados y no podían salir a la calle con sus amigos.

El argumento final, tal y como señala nuestro coleccionista, es que jugar con ROB es una experiencia bastante tediosa. Realizar la más simple de las acciones puede llevarle unos cuantos minutos, por lo que es más fácil que te mueras de aburrimiento, hambre o cansancio, antes que terminar el juego. ROB no revitalizó el mundo de los periféricos, pero tiene sus fans y, hoy día, los coleccionistas de NES lo consideran una pieza deseada y poco conocida del pasado de Nintendo.





TENGO UNO

Nombre: **Sjoerd Rutten / Dr Retro**
Ocupación: **Estudiante de Medicina**

¿Qué tiene la NES, y ROB en particular, para que te resulte tan atractiva?
La NES fue mi primera consola cuando era niño, y pasé incontables horas intentando acabar clásicos como *Super Mario Bros 3, Double Dragon II* y *Mega Man 2.* Cuando empecé a coleccionar hace seis años, me fue fácil elegir los títulos de NES con los que jugaba de niño, pero como suele pasar con el coleccionismo no me quedé ahí, al final los quería todos. Siempre me han fascinado las rarezas y las ediciones especiales. Si quieres ver vídeos y fotos de los juegos raros de mi colección, visita la página en Facebook de Dr Retro Facebook, en **www.facebook.com/drretromd.**

¿Cómo y dónde encontraste tu colección ROB?
Antes debo explicar algo sobre los lanzamientos de la NES. Todos los juegos tenían un código estándar NES-XX-YYY, en el que XX determinaba el juego y YYY la región. Por ejemplo, un juego para el mercado español llevaba ESP, UKV para el Reino Unido, y HOL para Holanda. Como coleccionista holandés quería la versión HOL de los juegos, y tanto ROB como las cajas grandes de *Gyromite* y *Stack-Up* son especiales por ser todas variantes con código HOL. Compré las tres a coleccionistas holandeses, quienes a su vez las adquirieron a sus dueños originales en mercadillos.

¿En qué condiciones estaba y cuánto pagaste?
Las tres piezas están en un magnífico estado para el tiempo que tienen. No voy a revelar la cifra exacta, pero digamos que podrías comprarte un portátil de gama alta y llevar a cenar a tu familia. Si queréis comprobar en qué estado están y ver todo lo que incluyen, echad un vistazo a mi vídeo en YouTube: **www.youtube.com/watch?v=gotrVvN5Jr8**

¿Qué te ha parecido ROB al usarlo?
Lo probé una vez pero, sinceramente, no tengo paciencia para manejar un juego con ROB. Si no estás familiarizado con la forma de jugar, una acción sencilla lleva, literalmente, minutos. Pasarte un solo nivel de *Stack-Up* o *Gyromite* con ROB puede llevarte una tarde entera fácilmente.

Y por último, ¿lo venderías?
Estos tres artículos son de las mejores piezas de mi colección y nunca estarán a la venta.

LA VIDA DESPUÉS DE SINCLAIR:

LA REENCARNACIÓN DEL ZX SPECTRUM

El Spectrum fue la creación de Sinclair con más éxito de todos los tiempos. Se fabricó durante una década, pero seis años bajo la batuta de Amstrad. **games™** revive lo ocurrido cuando los hombres de Alan Sugar se hicieron con el codiciado producto



LA MUERTE DE SINCLAIR TUVO LUGAR EL 2 DE ABRIL DE 1986 A LAS 3 AM. A esa hora se completó la adquisición de la agonizante empresa de Sinclair por parte de Amstrad. Marcó el final de unos maratonianos ocho días de reuniones en los que banqueros y abogados de ambas partes negociaron los términos del acuerdo definitivo.

La compra de Sinclair se anunció formalmente en rueda de prensa una semana más tarde. En ella se hizo público que Amstrad había adquirido los derechos de los equipos de Sinclair (y para fabricar otros sistemas bajo dicha marca), un privilegio por el que Amstrad pagó 5.932.000 €, más otros 13 millones por el stock existente de Sinclair. De los dos jefes, Alan Sugar (Amstrad) era casi seguro más feliz que Clive Sinclair. El genio de Cambridge había conseguido evitar la inminente bancarrota de su compañía, pero el de Brentwood había hecho la operación del siglo. Antes de la compra, Amstrad contaba con un 20 por ciento del continúa>





■ Lanzado con rapidez, a tiempo para las Navidades de 1986, el nuevo modelo +2 fue descrito por Alan Sugar como un ordenador Spectrum con un "grabador de cintas pegado".

del mercado de ordenadores en el Reino Unido. Con Sinclair esa cifra subió a un 60% y Sugar se hizo con un control firme.

En la rueda de prensa, un reportero de BBC News le sugirió a Sir Clive que su compañía era muy buena inventando pero no tanto con el marketing. "Seguro que eso es verdad", respondió con una dignidad sorprendente para las circunstancias. "El caso es que el marketing inicial, el innovador, se nos da bien. Ese es nuestro trabajo. No jugamos en la misma liga que Alan Sugar y otras compañías en el marketing mundial masivo. No tenemos esos recursos".

FUERA LO VIEJO

■■■ IBA A SER FASCINANTE VER LO QUE OCURRIRÍA CON LA MARCA SINCLAIR CUANDO AMSTRAD HICIERA OBRAR SU MAGIA EN EL MARKETING Y PUSIERA ORDEN EN LAS CADENAS DE SUMINISTROS Y DISTRIBUCIÓN. Sin embargo, más de un analista puso en duda las credenciales de Amstrad en cuanto a investigación y desarrollo. ¿Iba a ser capaz la compañía de desarrollar adecuadamente los recursos que había adquirido, o supondría la muerte y el entierro de la famosa inventiva de Sinclair?

¿IBA A SER AMSTRAD CAPAZ DE DESARROLLAR LOS RECURSOS QUE HABÍA ADQUIRIDO, O SUPONDRÍA EL FIN DE LA FAMOSA INVENTIVA DE SINCLAIR?

Tras la venta no hubo un éxodo masivo de empleados de Sinclair a Amstrad. De hecho, solo una persona se cambió. "Nadie quería trabajar para Sugar", afirma Rupert Goodwins, que llegó a Sinclair a principios de 1985 y trabajó en el Spectrum 128. "Había mucho esnobismo y todos creían tener un plan mejor. Yo tenía 21 y no poseía ni la confianza ni los contactos de la mayoría de la plantilla, así que estaba más desesperado. Fui la única persona que se pasó a Amstrad".

Audio mejorable

Los grandes cambios en la ROM +3 crearon fallos de compatibilidad y un sonido apagado

■ LOS CAMBIOS EN LA ROM +3 fueron muy notables y causaron problemas de compatibilidad con software de Spectrum existente (sobre todo por el borrado accidental del espacio de ROM 'vacío' que ciertos juegos usaban para los vectores de interrupciones), pero el fallo más grave estaba en el hardware. La falta de una resistencia en el circuito de sonido hacía que el audio del chip AY quedara distorsionado. El problema se solucionó en versiones posteriores, pero eso no sirvió de consuelo a quienes compraron las primeras máquinas, que tenían un sonido como apagado por una almohada.



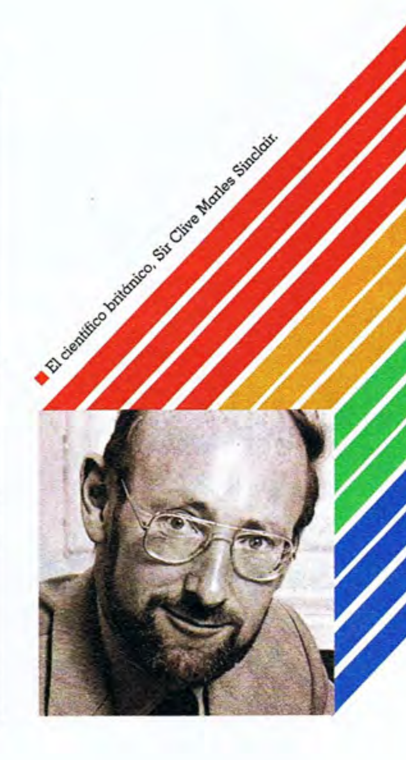




■ El Spectrum +2 se anunciaba como "máquina alucinante" y costaba 33.900 pesetas + IVA.

ZX Spectrum +
(64 K.)
Para los que exigen +
investronica

■ Una publicidad de aspecto minimalista intentaba vender a los más exigentes la memoria extra del novedoso Spectrum +.



■ El científico británico, Sir Clive Marles Sinclair.

Antes incluso de que Rupert pisara la central de Amstrad, su nuevo jefe ya se había decantado por el Spectrum y descartado el QL. El equipo de Sinclair para empresa estuvo rodeado de problemas desde que se lanzó en 1984 y Sugar no estaba dispuesto a rescatarlo. Rupert confirma que fue una decisión acertada. "En Sinclair teníamos una norma y nadie podía empezar una frase con 'Lo que el QL debería haber incluido...'. Si hubiera llevado un teclado y una disquetera correctos desde el principio, habría sido un capacitado rival para el Amstrad PCW 8256, pero para cuando llegó Sugar era demasiado tarde".

El QL se abandonó, ¿pero qué ocurrió con aquellas misteriosas máquinas prototipo, como Pandora y Loki, que Sinclair estaba desarrollando en el momento de la compra? ¿No quiso Amstrad considerar el interesante potencial de dichos proyectos? Se dice que a Sugar le hicieron una demo de Pandora, un Spectrum 128 portátil con un curioso monitor de pantalla plana, y que no le impresionó nada lo que vio. Poco después el periodista informático Guy Kewney le preguntó si trabajarían en Pandora, a lo que le contestó: "¿Lo ha visto?"

"Sí", respondió Kewney.

"Pues entonces", dijo Sugar.

El destino de Loki era menos claro. Era un ordenador compatible con el Spectrum de 8 bits que pretendía ofrecer la potencia del Amiga por una fracción de su precio. Pese a que ya había prototipos de buena parte del hardware de Loki, Rupert confirma que no estaba ni medio acabado cuando se vendió Sinclair. En lugar de un proyecto sin finalizar, Amstrad quería amortizar con rapidez su inversión y necesitaba un nuevo modelo de Spectrum que llegara a las tiendas a tiempo para las Navidades de 1986. La producción tenía que empezar en a finales de julio de ese año como muy tarde y la compra de Sinclair fue a principios de abril, lo que daba a los ingenieros de Amstrad un margen de solo 16 semanas. El resultado fue el Spectrum +2, al que Sugar describe con cariño y precisión como un Spectrum con un "grabador de cintas pegado".

Al ESTILO AMSTRAD

■■■ LOS PRIMEROS ARTÍCULOS EN LA PRENSA SUGERÍAN QUE LA MEMORIA DEL +2 PODRÍA AUMENTAR A 256K, Y QUE INCLUSO LLEVARÍA UNA INTERFAZ GUI TIPO GEM, PERO ERAN SOLO DESEOS. El +2 era en esencia un Spectrum 128 con una carcasa estilo CPC y un "grabador de datos" integrado. Comparado con el peculiar diseño del 128, el +2 era un monobloque de plástico gris mucho más corporativo y con un aspecto puramente Amstrad. La ventaja de que esto es que el Spectrum recibió por fin un teclado en condiciones. El grabador de cintas fue una buena incorporación, pero no estaba exento de problemas. Para empezar no llevaba contador, y la falta de un control de volumen causaba errores con las cintas que no cargaban bien (tampoco permitía conectar un casete externo). Asimismo, se añadieron un par de puertos para joysticks, pero la compañía cambió el cableado de las patillas para que se usaran solo los SJS de Amstrad (de escasa calidad), aunque las otras marcas reaccionaron rápido y sacaron adaptadores y joysticks compatibles.

La circuitería fue revisada y se mejoró la fiabilidad (por ejemplo, al chip de pantalla ULA se le puso un disipador). Todo ello fue supervisado por Richard Altwasser, recién llegado continúa>

■ El poderoso jefe de Amstrad, Sir Alan Michael Sugar.





■ Cliff Lawson, el ingeniero de software de Amstrad que trabajó en los equipos CPC y Spectrum.



a Amstrad y colocado en el puesto ideal, ya que era parte del equipo de diseño del Spectrum original.

"Richard era un gran ingeniero electrónico", recuerda el programador del Amstrad Z80 Cliff Lawson. "Supervisó el diseño del +2 para que fuera más fiable y económico que el del 128. La elevada cifra de devoluciones era parte de los problemas de Sinclair, pero Amstrad consiguió obtener beneficios en el mercado electrónico con diseños muy bien pensados que le daban uno de los márgenes de devoluciones más bajos de la industria. La unidad de casete del CPC 464 fue uno de sus aspectos más valorados, por lo que tenía sentido hacer lo mismo en el Spectrum. Igualmente, los teclados Sinclair originales se veían como un problema de fiabilidad, por lo que se usó la ingeniería de Amstrad para mejorarlos".

El +2 se presentó formalmente el 3 de septiembre de 1986, en la feria Personal Computer World celebrada en Londres, y se puso a la venta más tarde ese mismo mes con un precio de 149 libras. El Spectrum 128 salió en enero de ese año a 179 libras, así que la oferta de Amstrad era muy razonable.

Al encenderlo había muy pocas diferencias entre el+2 y el 128, y la ROM del sistema era casi idéntica para garantizar la compatibilidad con la enorme biblioteca de software del Spectrum. "La compatibilidad era muy importante" afirma Rupert, responsable del ajuste de la ROM del +2. "Hacer los menos cambios funcionales posibles redujo los costes de desarrollo y el tiempo de llegada al mercado con un riesgo mínimo. Creo que el +2 fue un rápido y gran ejercicio de sentido común para rebajar los gastos y actualizar la marca para que pareciera todo nuevo. El +3 y su disquetera estuvieron en mente durante el proceso, pero como las pruebas y el desarrollo llevarían más tiempo, el +2 desempeñó su papel de mantener viva la marca Spectrum".



■ Rupert Goodwins fue el único empleado de Sinclair que se unió a Amstrad tras la compra.

CON DISQUETERA

■■■ EL +2 HIZO ALGO MÁS DAR CONTINUIDAD AL SPECTRUM, FUE COMO UNA INYECCIÓN DE ADRENALINA. Amstrad declaró haber vendido más de 300.000 unidades 128K +2 en solo seis meses. El equipo de Sugar había reinventado con éxito el Spectrum, y con ello reconstruido la confianza en la marca Sinclair. La prensa y el público miraban ya al siguiente modelo, el +3, que integraría una disquetera del mismo tipo que la del Amstrad CPC 6128. Iba a ser fascinante ver lo que Amstrad podía hacer con más tiempo. ¿Aprovecharía la oportunidad para desarrollar plenamente el Spectrum?

LA PRENSA Y EL PÚBLICO MIRABAN YA AL SIGUIENTE MODELO, EL +3, QUE INTEGRARÍA UNA DISQUETERA

La respuesta fue un decepcionante no. Lanzado en julio de 1987, el +3 incluía una disquetera (una unidad poco común de 3 pulgadas fabricada por Amstrad), y poco más. Se montaron puertos extra en la parte posterior (una interfaz paralela para impresora, un conector para una segunda disquetera y otro para casete), pero los que esperaban un gran avance en la veterana arquitectura del Spectrum, se quedaron con las ganas. Los gráficos y el sonido eran los mismos, y la cantidad de RAM seguía en 128 KB. Más notable fue la adición de compatibilidad CP/M, que alineó más aún al +3 con la gama de 8 bits Amstrad.

Rupert y Cliff compartieron la tarea de actualizar la ROM del +3. "Mi trabajo estuvo relacionado con bastante código de la disquetera, el editor y la pantalla, el sistema de paginación, el código de prueba de producción, etcétera. Locomotive Software se encargó de muchas de las funciones de alto nivel del disco y del CP/M, cosa que ya habían hecho en las máquinas CPC y PCW. El resultado fue un Frankenstein hecho con componentes de software unidos entre sí, una gran tradición típica del Spectrum", comenta Rupert. Cliff añade: "Participé porque el trabajo era integrar con eficacia el sistema operativo de Locomotive, con el que ya continúa>

SOLO EN EL 128

Pese a la llegada de los Spectrum 128K, muchas compañías pisaban sobre seguro garantizando que los juegos funcionaran en las máquinas estándar de 48K. Sin embargo, algunos títulos requerían más memoria. Aquí tienes cinco grandes ejemplos



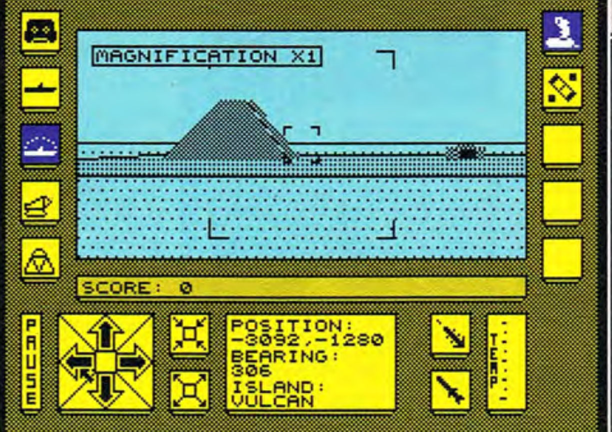
WHERE TIME STOOD STILL (1988)

Desarrollado por Denton Designs y publicado por Ocean, esta aventura isométrica metía a los jugadores en un mundo lleno de peligros y emociones. Fue el primero en aprovechar la memoria expandida del 128K, y quizás también el "megajuego" original para Spectrum.



CARRIER COMMAND (1989)

Se dice que Realtime Games tardó dos años en convertir su clásico de 16 bits para el Spectrum 128K, pero mereció la pena esperar. Tenía la rapidez, los gráficos vectoriales y la jugabilidad del original, y era un increíble trabajo que empujaba el hardware hasta superar sus límites reales.



NARC (1990)

Ocean fue el primer desarrollador de software que abandonó por completo el soporte para las máquinas de 48K, lo que abrió el camino a conversiones arcade con clase como *NARC*. Los gráficos eran monocromos y bajaban bastante el factor *gore*, pero había carnaza suficiente en pantalla para satisfacer a los más extremos.

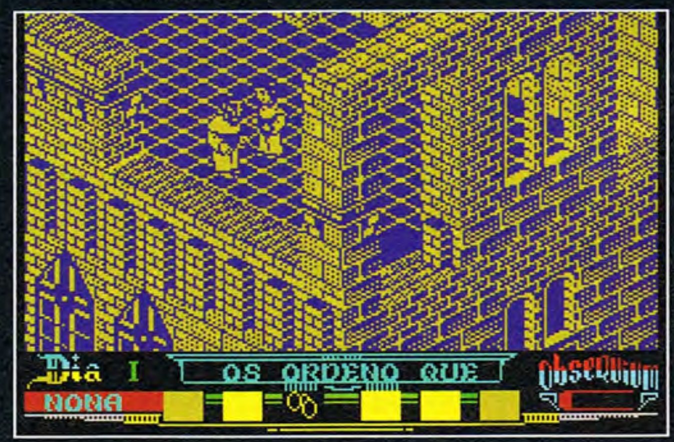
GRASSY WILDERNESS
On The Path
You are on a gravel path leading north to two snow capped mountains. To the west is a dying forest. Eastward is a vast, grassy plain and the path also continues southward.
>EAST
Grassy Wilderness
You find yourself in a vast wilderness of grassy plain extending to the limit of your vision in every direction. Kronos the magician zooms past on a circular stone platform that hovers above the ground, executes a steep, banked turn and glides to a halt in front of you.
"Greetings, stranger", Kronos says in a deep, rich voice.
>EXAMINE PLATFORM
The platform is a circle of stone about one metre across.
"I am having great trouble in finding someone to perform an extremely simple task and I wonder if you would help me out. If you deliver this sealed letter to king Erik of Kerovnia, you will be well rewarded when I next meet you on your travels and I would be forever indebted to you."
The magician then offers you a sealed note.
>TAKE NOTE

THE PAWN (1987)

Es curioso que un juego que tuvo un debut tan discreto en el Sinclair QL, se lanzara con gran éxito dos años más tarde para en Spectrum 128K. No tenía los gráficos de otras versiones, pero era una aventura de texto inteligente, divertida y llena de dobles sentidos. Una compra esencial en su momento.

LA ABADÍA DEL CRIMEN (1988)

Basada en la novela de Umberto Eco *El nombre de la rosa*, *La Abadia del Crimen* (The Abbey of Crime) era un inquietante *thriller* de misterio y asesinatos lanzado exclusivamente en España. Los gráficos isométricos eran brillantes, y además el juego transmitía la atmósfera en la que se desarrollaba.



estaba familiarizado". Amstrad simplificó más el hardware con un menor número de chips y un menor coste de fabricación, pero por desgracia la compañía no estaba dispuesta a compartir el ahorro. Para el asombro de prensa, público y distribuidores, el +3 se lanzó con un elevado precio de 249 libras. Desde los primeros días del ZX80, los ordenadores de Sinclair eran conocidos por una buena relación calidad/precio pero el +3 rompía esa tradición. El precio se bajó a 199 libras antes de Navidad, pero aun así no era una actualización recomendable para los dueños de un Spectrum. Para los usuarios más exigentes, había disqueteras de terceros como la MGT Plus D o la Opus Discovery.

¿Y EL VÍDEO?

EL +3 ERA EL SPECTRUM MÁS AVANZADO HASTA LA FECHA, ¿DEBERÍA AMSTRAD HABER HECHO MÁS CON ÉL? Sin duda, había razones para potenciar el hardware de vídeo. La tecnología de pantalla y el choque de atributos (*colour clash*) seguían sin cambios desde el lanzamiento de la gama en 1982. Incluso si Amstrad no podía justificar la introducción de hardware gráfico dedicado, al menos podría haber añadido más modos de vídeo. Irónicamente, el Timex 2068 (un ordenador Spectrum 48K mejorado y desarrollado para el mercado de EE.UU. y parte de Europa) integraba ya un ULA que ofrecía resoluciones de pantalla y color más altas manteniendo la compatibilidad con el *display* estándar de Spectrum (tenía hasta un modo *hi-res* de 512×192 que soportaba texto de 80 columnas, perfecto para aplicaciones de CP/M). Sinclair utilizaba el ULA del 2068 en el prototipo de ordenador portátil Pandora, por lo que Amstrad quizás se precipitó desechándolo.

Cliff nos revela que nunca se consideró una actualización gráfica para el +3: "El único objetivo era hacer disponible una máquina con disquetera, y eso es lo que ofrecía el +3. Amstrad había aprendido que la gente prefería la fiabilidad y la rapidez de un sistema operativo en disco, por lo que diseñar uno con el +2 para incluirlo en el +3 era un paso natural. No habría tenido mucho sentido desarrollar gráficos o cualquier otra cosa, ya que habría afectado al mercado del CPC y aumentado también el coste, y por entonces la gama alta del mercado estaba ya ocupada por Atari ST y Amiga. El tipo de cliente que estaba dispuesto a asumir ese presupuesto y pagar más, lo hacía para acceder a las prestaciones de 16 bits que ningún equipo de 8 podía ofrecer".

Rupert coincide: "La idea era crear hardware mejor y más barato que hiciera más sencillo y agradable el uso del software existente. No



Este huevo de pascua se ocultaba en la ROM del chip del +3.



El manual del Spectrum +2 tenía nada menos que 208 páginas.



La pantalla de arranque del +2 no tenía la opción Tape Tester del 128.



La disquetera

Pocos desarrolladores incluían extras en las versiones para el +3


La escena del tren en el *North & South* de Infogrames era exclusiva de la versión en disquete para Spectrum+3.

SE ESPERABA que la salida del +3 supusiera la llegada de juegos más grandes y mejores que aprovecharan el formato disquete. Muchas firmas sacaron juegos en disco que solo se cargaban más rápido que las versiones en cinta.

No obstante, había contadas excepciones. Las versiones para el +3 de *Shadow Of The Beast, Golden Axe, P-47 Thunderbolt* y Back *To The Future III*, por ejemplo, incluían escenas extra en la edición en disco, mientras que algunos títulos como *Thunder Blade, Mr Heli, Dynasty Wars* y *Mercenary*, ofrecían sonido AY únicamente en disquete. Mención especial merece el esfuerzo de Infogrames con *North & South*, dado que la versión en disco incluía la escena de un secuestro en un tren que no estaba en la edición en cinta.

Para los jugadores más serios, varias aventuras en disco de Level 9, como *Lancelot* y *Scapeghost*, tenían gráficos de localización (en cinta solo había texto). Por su parte, Magnetic Scrolls abandonó por completo la cinta en todo su catálogo de juegos para Spectrum, por lo que la única forma de disfrutar de clásicos como *The Guild Of Thieves* y *Jinxter* era tener un +3.





■ Sir Clive Sinclair siguió trabajando hasta inventar el Z88.

LA IDEA ERA CREAR HARDWARE MEJOR Y MÁS BARATO QUE HICIERA MÁS SENCILLO Y AGRADABLE EL SOFTWARE EXISTENTE

pensábamos que la industria de los juegos, que en general iba a abandonar los 8 bits, quisiera dedicar mucho tiempo al código para unos modos que solo estarían disponibles para una pequeña minoría de usuarios. Además, esa resolución extra valía de poco, sobre todo en los juegos, si seguíamos con un Z80A sin soporte de hardware. Añadir eso era diseñar un ordenador nuevo, ¿y quién quería otro equipo de 8 bits a finales de la segunda mitad de los 80?"

FIN DE TRAYECTO

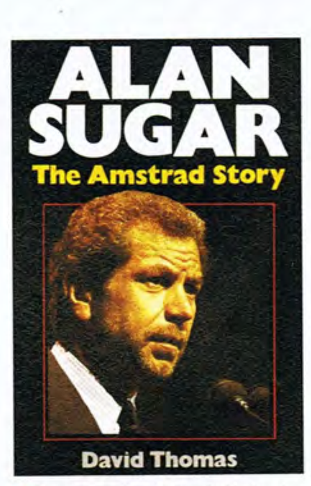
■■■ **AMSTRAD DETUVO LA PRODUCCIÓN DEL +3 EN OCTUBRE DE 1990.** Se rumoreaba que se abandonó el +3 para dejar sitio al nuevo Amstrad 6128+, pero había informes que sugerían que las ventas del +3 llevaban tiempo bajas. Solo un 15% de los usuarios de Spectrum tenía un +3, mientras que el +2 seguía vendiéndose bien y Amstrad continuó la línea de producción hasta abril de 1992.

Así las cosas, ¿debería alabarse a Amstrad por mantener vivo el Spectrum tanto tiempo, o criticarla por exprimir la máquina sin avanzar en el hardware?

"Mi opinión personal es que fue una buena fuente de beneficios con una inyección de capital poco elevada" declara Cliff. "En el momento de la compra, Spectrum tenía la cuota de mercado más grande en el mercado informático doméstico del Reino Unido, por lo que comercialmente tenía sentido ampliar el catálogo de Amstrad sin el coste de desarrollo de un modelo propio de gama baja. Aunque el Spectrum fue genial para Amstrad, nunca se habrían hecho grandes esfuerzos en su desarrollo. El ordenador doméstico de Amstrad era el CPC, y en él se centraban tanto el desarrollo como los recursos".

Al hacerle la misma pregunta, Rupert duda un momento. "Es un poco ambas cosas. Me inclino más a culpar a Sinclair por elaborar el largo viaje del Spectrum hacia la oscuridad. Aunque siempre fui un gran fan del Spectrum antes de trabajar en Sinclair, nunca lo vi como un icono maravilloso intocable, y mis ilusiones sobre la divinidad de Sir Clive no duraron mucho cuando me mudé a Cambridge. Siempre pensé que para ser competitivo había que desarrollar, y Amstrad tenía ideas realmente buenas para crear equipos que la gente quisiera usar. Sinclair mostraba cierto cinismo ante sus clientes, pero Amstrad sabía lo que deseaban y se lo daba.

"Me habría gustado ver un Spectrum ultraeconómico, y también un Spectrum portátil. Al final, solo podías llegar hasta cierto punto con una arquitectura diseñada en 1981. ¿Cuándo se detuvo la producción del Spectrum? ¿En 1992? Pues no está nada mal, ¿no crees?"



■ Si quieres saber las interioridades de la compra, David Thomas las describe en *The Amstrad Story*.



ESENCIALES

10 MEJORES MUJERES DE LOS VIDEOJUEGOS

■ Ser una mujer en un videojuego es duro. Con todo el cachondeíto sobre la nueva Lara Croft, nos hemos animado a dar nuestra opinión sobre las chicas mejor construidas del medio, que por desgracia son menos de las que nos gustaría. Estas señoritas no se dejan capturar con facilidad ni necesitan que un maromo las defienda escopeta en mano. Nuestra campeona, de hecho, no necesita ni escopeta porque la lleva pegada al brazo.







Samus Aran
Primera aparición: Metroid [1986]

1 La primera protagonista del medio también es la mejor. Su popularidad no estará por las nubes ahora mismo, pero su retrato sorprendió entonces y lo hace ahora. Esta adaptación del rol de Sigourney Weaver en *Alien* es capaz de aniquilar ella solita a todo un planeta o una raza alienígena extremadamente peligrosa, sobrevivir a un virus y a un mutágeno mortales y hasta acabar con réplicas suyas varias veces. No existe nada que no pueda superar ni nadie que le haga sombra, hombre o mujer. El Jefe Maestro es un gatito recién nacido a su lado. Y su traje una copia barata del de ella.

Alyx Vance
Primera aparición: Half-Life 2 [2004]

2 *Half-Life 2* redefinió bastantes cosas en los FPS, pero fue Alyx Vance quien dejó la mejor sensación tras su primera aparición en 2004. Los FPS sueñen ser juegos solitarios, con los secundarios ahí de adorno o de objetivo. Alyx, sin embargo, era un contraste de humanidad frente a los invasores Combine que nunca habríamos recibido del mudo Freeman. Toda Alyx es genial, desde su guión hasta su voz pasando por su animación. Es la acompañante perfecta en el fin del mundo y un ejemplo de que se puede seguir siendo un ser humano en un mundo con headcrabs y perros robots superobedientes.

Elaine Marley
Primera aparición: The Secret of Monkey Island [1990]

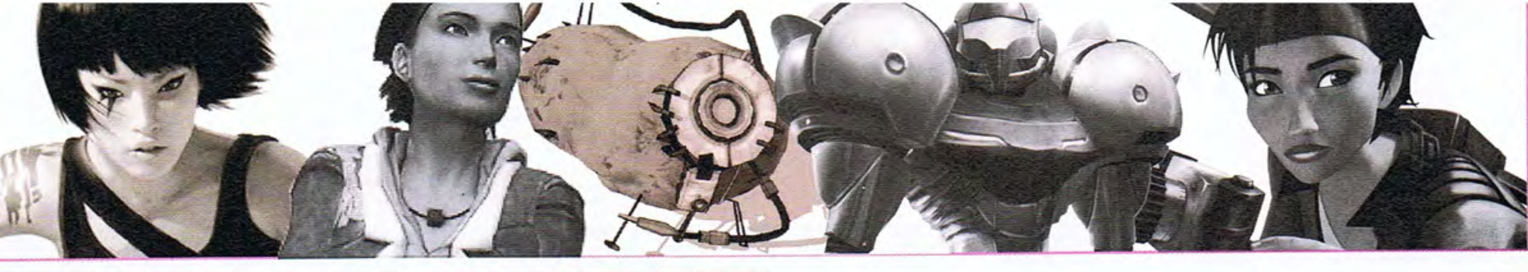
3 Existió un momento en la historia de los videojuegos donde las mujeres solo eran princesas a ser rescatadas, y las cosas quizá no han cambiado tanto como debían; pero si en gran parte lo han hecho es por el irónico retrato de la damisela en apuros que LucasArts consiguió con Elaine, una mujer de armas tomar que suele ir por delante de su compañero del sexo opuesto. La vuelta de tuerca a la dinámica de malo que captura a la chica y héroe que la rescata era magnífica, si bien su evolución como personaje no ha sido tan fiel a esto como nos gustaría. Eso no quita que la adoremos por su primer papel.

Chell
Primera aparición: Portal [2007]

4 No podemos menospreciar el poder de un protagonista mudo, y tanto Chell como su obra maestra *Portal* son dos ejemplos perfectos de ello. Incluso frente a un personaje tan bueno como GlaDOS, la perseverancia de Chell le otorga este puesto. Además, hasta el más cabezota de nosotros habría sucumbido a la desesperación y se habría rendido a mitad de las pruebas. Por otro lado, ninguno habría aguantado la berborrea de Wheatley sin tirarse por un barranco, por lo que el mérito es doble. Valve sabe cómo hacer mujeres, eso está claro.

GlaDOS
Primera aparición: Portal [2007]

5 Y aquí está la única mala de esta lista. GlaDOS es posiblemente el personaje femenino más atípico que podamos incluir en una lista, pues es una máquina con mente de mujer, pero su evolución durante Portal 2 ha dejado uno de los retratos más complejos que conocemos: no solo es una antagonista, también es una amiga, quizá hasta una madre y, en definitiva, una mente compleja que disfruta con la venganza pero que es capaz de aprender de sus errores y hasta ser comprensiva y tierna. Want You Gone es el epílogo perfecto de un juego sobre mujeres que se aman y odian por igual.



Jade
Primera aparición: Beyond Good And Evil [2003]

6 *Beyond Good And Evil* nunca recibió el amor y el reconocimiento que realmente se merecía. La crítica lo alabó en general, pero no funcionó en las tiendas, motivo por el cual muchos no conocen el sensacional papel de Jade, una heroína inteligente, inquisitiva y escrita con maestría. Como fotoperiodista, no tuvo problemas en unirse al movimiento de resistencia para derrocar la dictadura que sufría su país. Su entrenamiento en artes marciales hizo el resto. Fue otro paso hacia delante para el medio y una de las mentes más vivas que han aparecido en él.

The Boss
Primera aparición: Metal Gear Solid 3: Snake Eater [2005]

7 Todas estas mujeres del videojuego suelen tener convicciones fuertes, pero The Boss va más allá. Esta especialista militar, veterana de la Segunda Guerra mundial y mentora del mejor soldado jamás nacido, Big Boss, tuvo que traicionar a su país, que cargar con la responsabilidad de un conflicto internacional, de morir a manos de su aprendiz y de ser olvidada por la historia para salvar el mundo. Toda una tragedia que afrontó sin flaquear y que nos regaló uno de los mejores finales de la historia de los videojuegos. Kojima: necesitamos un juego protagonizado por ella.

Faith
Primera aparición: Mirror's Edge [2008]

8 No habíamos tenido aún la oportunidad de llorar por una secuela de *Mirror's Edge*, así que no vamos a perder la oportunidad. Su protagonista es un motivo por sí sola, con su más que creíble diseño y su fuerte personalidad, pero el genial plataformeo en primera persona tampoco pueden ser ignorados. Faith es un ejército de una sola mujer, capaz de escapar de las situaciones más inverosímiles y de luchar para que la libertad vuelva a una ciudad oprimida por el control enfermizo de todos los aspectos de nuestras vidas. EA, ponte las pilas, esto es pura actualidad.

Lara Croft
Primera aparición: Tomb Raider [1996]

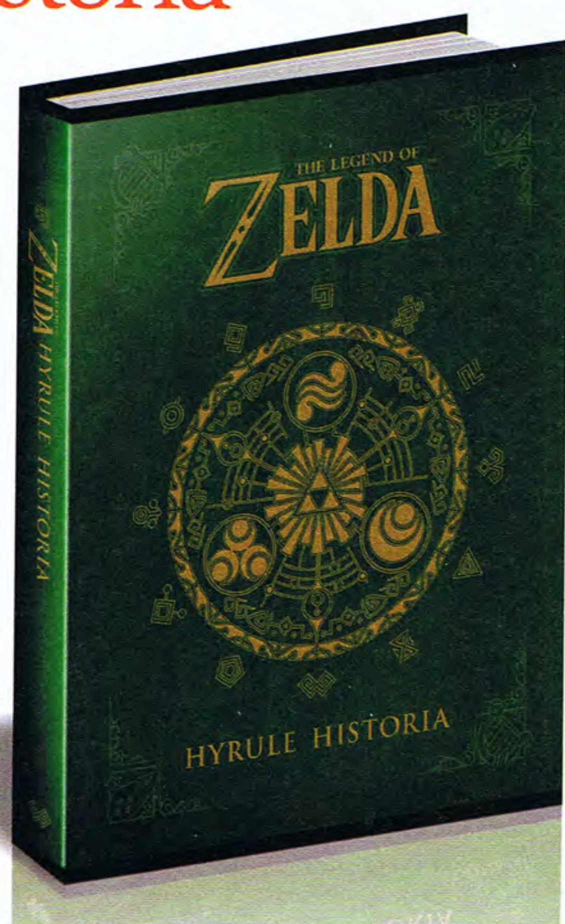
9 ¿Sorprendidos? No deberías. Lara ha sido toda su vida un retrato machista de la mujer, aunque mirando más a fondo, se podían ver cosas positivas. Sus enormes senos la lanzaron a la fama, pero sin su rol de aventurera independiente, sus saltos, sus peleas contra dinosaurios y sus dos pistolas no sería nada. Por momentos anulaba todo el sexismo y podíamos ver a una de las heroínas más fuertes, inteligentes y audaces que hemos podido disfrutar en el medio. Su nuevo look, pese a los kilos de barro, es un paso hacia delante, por mucha polémica que haya habido detrás.

Sarah Kerrigan
Primera aparición: StarCraft [2000]

10 Una mujer que se define como "la puta reina del universo" quizá se merezca una posición más alta, pero estamos entre diosas del videojuego. Ninguna otra ha evolucionado como Kerrigan, literalmente. De su rol como leal soldado de Mengsk en *StarCraft*, se convirtió en la Reina de Espadas de los Zerg, el terror del Sector Kropulu en sus expansiones. Fue derrotada en *StarCraft II* y ahora vuelve a ser humana, pero su historia de venganza no ha terminado y sigue controlando al ejército más feroz del universo. Tenemos Kerrigan para rato.

>> The Legend of Zelda: Hyrule Historia

■ **Norma Editorial** ■ **Precio: Por confirmar** ■ **Lanzamiento: Por confirmar**



>> Por su vigesimoquinto cumpleaños, los fans de la saga The Legend Of Zelda han recibido un libro realmente curioso por parte de Nintendo. La celebración del cuarto de siglo empezó con Skyward Sword en 2011 y continuó con una serie de conciertos sinfónicos por todo el blog que rendían homenaje a las partituras de Koji Kondo para lanzar este otoño un remake en HD del estupendo The Wind Waker. Sin embargo, posiblemente lo más especial de todo sea el libro que recoge toda la historia de la saga, arroja algo de luz sobre sus numerosos enigmas y muestra material nunca antes visto sobre el proceso de creación de todos sus juegos.

Hyrule Historia es un compendio de todo The Legend Of Zelda, y arranca en su último juego, Skyward Sword para volver atrás y rememorar la evolución de la serie. Aunque se queda corto en algunos de los materiales sobre los primeros juegos, sigue siendo un libro que cualquier fan necesita en sus librerías, si es que Norma Editorial, que es quien lo publicará en España, lo lanza en algún momento. Nosotros no hemos podido esperar y lo hemos importado de Reino Unido. Y el resultado es inmejorable.

Son 274 páginas rematadas con una tapa dura que, aunque no profundizan tanto como los wiki de Internet sobre la serie Zelda, están llenas de cosas exclusivas y nunca vistas sobre el diseño, la creación y la conceptualización de sus mil veces tratados personajes. Además, es la forma de conocer la cronología oficial que Shigeru Miyamoto y Kenji Aonuma emplearon para construir toda una saga. A más de uno impactará cómo se relacionan entre sí todos los juegos.





>> Atari Flashback 3

■ **Fabricante: AtGames**
■ **Precio: 58,90 €**

Para una parte muy concreta de los lectores de games™, la Atari Flashback 3 será un producto muy bienvenido. Este emulador, que ofrece una reproducción bastante fiel de la Atari 2600 e incluye 60 juegos, nos lleva de vuelta a la Edad de oro de los juegos. Es una pena que muchos de ellos no haya aguantado muy bien el paso del tiempo, así que a lo mejor echas de menos tu PS3.

>> Turtle Beach Xp400

■ **Fabricante: Ear Force**
■ **Formato: Multi** ■ **Precio: 161,94 €**

Los auriculares para juegos se han convertido en un accesorio imprescindible, y Ear Force no para de sorprender con la calidad de sus productos. El XP400 es una excelente incorporación a su catálogo y toda a una ventaja para el audio de tus juegos. Pese a ser inalámbricos no tienen retardo y, aunque no llegan a los estándares de un audiófilo, son de lo mejorcito en auriculares dedicados para jugar.



CAMISETAS TOP 3 DE GAMERABILIA



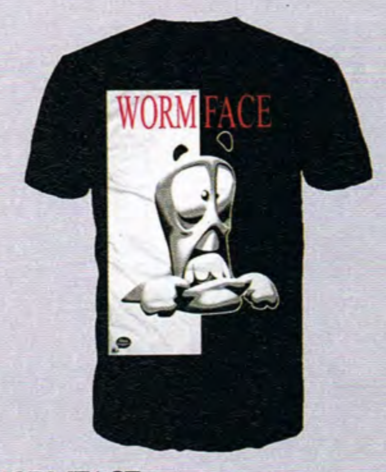
GEARS OF WAR CLASSIC

Demuestra tu pasión por Gears Of War: Judgement con este modelo con el logotipo clásico.



Disfraz HITMAN

Muestra tu afinidad con el famoso asesino con esta original camiseta con corbata roja.



WORMFACE

Imagen de un póster ya legendario con tu agente de la destrucción favorito.

>> Razer Sabertooth

- **Fabricante: Razer** ■ **Formato: Xbox 360**
- **Precio: 79,99 €**



En 2010 Razer presentó Onza, un controlador programable para Xbox 360 que estuvo temporalmente prohibido en el circuito de la MGL (Major League Gaming) por sospecharse que aportaba cierta ventaja. Onza tenía algunos problemas, pero Razer ha sabido pulirlos por completo en el Sabertooth. Con un diseño renovado, la marca ha añadido seis botones programables (dos en los gatillos y dos extraíbles en la parte inferior) que pueden personalizarse para adaptarlos a tu estilo de juego a través de una útil pantalla OLED; esta última controla todo, desde la iluminación LED a la fuerza del force feedback. Si te gusta el fuego rápido tendrás que apretar los gatillos más deprisa, como todo el mundo, pero el Sabertooth es un gran mando, tanto para jugadores "pro" como para los ocasionales, aunque el precio es un poco elevado.

>> Gioteck Gc-2

- **Fabricante: Gioteck**
- **Formato: PlayStation 3**
- **Precio: 39,95 €**



Gioteck siempre ha sido una marca centrada en el consumidor. Mientras Sony vende su controlador DualShock por un elevado precio, ellos ofrecen una alternativa más económica con una funcionalidad con la que el producto de tercera generación de Sony solo puede soñar. El GC-2 , que imita el diseño del mando para Xbox 360, es un controlador sólido y completo. Permite jugar sin cables gracias a un dongle USB plug-and-play, y cuenta con una buena duración de la batería. Como en otras soluciones más caras, es posible personalizar la sensibilidad del stick, aunque tendrás que hacerlo cada vez que enciendas la PlayStation 3 porque no integra memoria. Cabe también destacar la ausencia de control Sixaxis, pero si buscas una alternativa de terceros podemos decirte que con el pad de Gioteck no te equivocarás.

>>Dead Island: RIPTIDE

CON LOS ZOMBIS, BROMAS LAS JUSTAS. SI HAY QUE SALIR POR PIERNAS, HAZLO CON ESTILO CON ALGUNO DE LOS MODELOS DE LA NUEVA COLECCIÓN ADIDAS NEO LABEL



NEO Derby II

>> En piel blanca, con detalles en azul y rojo y estilo tenis. Para moverse con clase. 69 €





NEO 8K Runner

>> Diseño deportivo y colores atrevidos. Si los zombis vienen con hambre, usa estas. 75 €



VLNEO Court

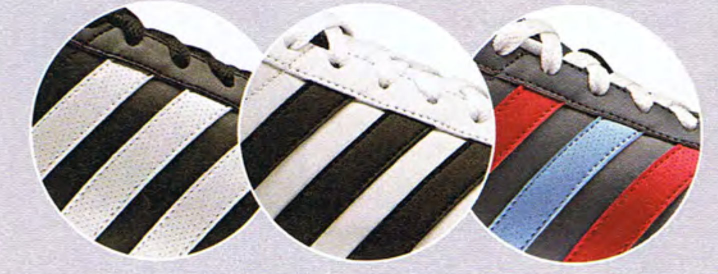
>> Si prefieres un look más urbano y cómodo, prueba este modelo de piel vuelta. 55 €





adidas V Racer

Para estar a la última no puede faltar un modelo de retrorunning en tus pies





>> Fabricadas en piel de primera calidad y con una mediasuela de EVA para mejorar la amortiguación, están disponibles en los colores que ves aquí. Algo nos dice que el protagonista del juego se quedará con las blancas. 60 €



games™
MMO
Todo lo que debes saber del mundo del MMO
WORLDS
ENTREVISTA
THE SECRET WORLD
Hablamos con Joel Bylos, Director de proyecto en Funcom
KARTUGA
GAMES™ CRUZA LOS MARES PARA ECHAR UN OJO AL PRÓXIMO MMO DE PIRATAS DE TICKING BOMB



UN MMO QUE PRETENDE SALVAR SQUARE ENIX Y FINAL FANTASY

FFXIV: A Realm Reborn

Square Enix está fastidiada. Está perdiendo dinero y su CEO ha dimitido. Por eso es gracioso recordar cuando dio el salto a los MMO, arriesgó y ganó; y cuando volvió a intentarlo repitiendo fórmula y se comió *Final Fantasy XIV* con patatas. Con muchos problemas de servidores y jugabilidad, *XIV* fue retirado y devuelto a la pizarra para ser mejorado.

La empresa no solo mató su visión del juego, sino que quiere volver a lanzar el título tras retocarlo y optimizarlo. Así que entendemos que *FFXIV: A Realm Reborn* no pretende cambiarlo todo, como *FF XIII-2* no cambió el desastre de su número a la saga. La saga, una que tiene ya 25 tacos y que ha vendido 100 millones de copias, es demasiado grande para hundirse. ¿Cómo de grande? Naoki Yoshida, productor ejecutivo del juego, es claro: "Sin *Final Fantasy*, no hay razón para que Square Enix siga existiendo."

Una declaración impresionante teniendo en cuenta los problemas de la franquicia, cuyas cifras dicen que la mitad de los que compraron *XIII* no compraron la secuela/ segunda parte. ¿Quebrará la empresa si al cosa sigue así?

"Muy probablemente, sin *Final Fantasy*, el resto iría detrás". ¡Han vuelto a los ochenta!

Observando *A Realm Reborn*, no vemos un juego que quiera renovar nada al género o la saga. Vemos un MMORPG muy sólido con una gran base de fans. *ARR* pretende ser un juego al que hasta un niño pueda jugar. Han aprendido de sus errores y han acogido una visión humilde. "Lo que estamos tratando de conseguir son más ventas. Queremos recuperar la confianza de los seguidores", se sincera Yoshida. Recuperarla no va a ser fácil, sobre todo si *XIV* llevó a una disculpa pública de Yoichi Wada, CEO hasta el mes pasado de la compañía: "Tras dos meses del lanzamiento oficial de *Final Fantasy XIV*, lamentamos profundamente que aún no haya alcanzado el nivel de diversión que los fans de *Final Fantasy* esperan de la franquicia, y humildemente les ofrecemos a todos nuestras más sinceras disculpas".

Esto es agua pasada ya. Tras una larga partida con la versión de PC, se nota que han aprendido la lección y que han entendido la evolución del género en estos años. Hacer grupos, misiones libres, viajar rápido, saltar, comprar casas, explorar cuevas, montar raids y combates PvP es muy fácil. Y también es bonito, porque el mundo lo es. El combate se ha acelerado, mucho, y exige menos máquina para funcionar. La estructura de misiones se ha retocado, y apenas tiene bugs, aún en la beta pública. No hay diferencia alguna si se compara con un MMO occidental, aunque por motivos obvios, sigue contando con ese infantilismo a lo *Final Fantasy*, personajes andróginos y monstruos "rebonicos".

Por encima de todo, se ha pensado en el fan. Hay criaturas, edificios e invocaciones, llamadas ahora Primals, de las previas sagas: Bahamut, Godl Saucer, los moguris, Gilgames, la Torre de Cristal y, claro, los eternos e insustituibles chocobos.

INFORMACIÓN

FORMATO: **PC, PS3**
COMPAÑÍA: **Square Enix**
DESARROLLADOR: **Square Enix**
ORIGEN: **Japón**





Square Enix tiene esperanzas en esta vuelta de tuerca a *Final Fantasy XIV*. Los jugadores se alegrarán de saber que muchos de los problemas anteriores se han solucionado.

"Esta saga siempre ha tenido mucha fuerza... es importante que sigamos manteniéndola en cada generación."



Si se juega en PC, su poderío gráfico será más que evidente, sobre todo porque la versión para PS3 necesita solucionar ese antialiasing.

Square Enix está empeñada en hacer un sitio a la serie en el mercado de los MMO, pero la competencia es ahora más dura que nunca y tendrán que deslomarse para conseguirlo.

Por supuesto, no es material que a un nuevo jugador le interese lo más mínimo; pero claro, ¿quién se mete en un MMO de *Final Fantasy* sin haber jugado los anteriores doscientos? "Es una forma de dar las gracias a nuestros fans", dice Yoshida.

Este remake, porque casi es lo que es, recupera los puntos fuertes de siempre y añade cosas nuevas. Permite interconexión entre todas las regiones, y hasta tiene implementado un sistema de frases idénticas en todos los idiomas para equipos transnacionales. Y tiene auténtica y justa compatibilidad entre PS3 y PC, tanto en el PvE y el PvP.

Es un reflejo claro de que Square se ha comprometido con la consola, pese a las dificultades de desarrollar un MMO entre plataformas. "Hace tres años, cuando lanzamos la versión original, dijimos que lo íbamos a lanzar en PS3 y, aunque tarde, vamos a cumplir esa promesa," dice Yoshida algo henchido de orgullo.

Los usuarios en ambas plataformas pueden usar mando (con una interfaz renovada, menos mal) o teclado y ratón. La versión de PS3 no es tan maravillosa gráficamente como la de PC, ni se acerca (esos dientes de sierra, esos "lagazos" criminales necesitan ser arreglados, y Yoshida dice que van a intentar arreglarlo) pero aún así era un MMORPG contundente y pulido. Claro que tampoco es que la PS3 dé para mucho más, ciertamente.

La beta arrancó el 25 de febrero, con los jugadores de PS3 uniéndose en su fase 3. La beta pública, que en realidad será una prueba gratuita, comienza en la fase 4. Y esto no es el final del camino, dice Yoshida: "Cuando *Final Fantasy XVII* salga, tendrá mejores gráficos aún".

Square Enix vuelve a probar con algo diferente, pues su zona de confort se está achicando demasiado. ¿Será su última bala en la recámara?

SOBRE PLAYSTATION 4

AUNQUE LA VERSIÓN para PS3 ya casi está en el mercado, no debería sorprendernos si acaba dando también el salto a la recién anunciada PlayStation 4, sobre todo dada su estructura de PC y su potencia. "Si la nueva generación se anuncia, seguiremos teniendo una versión superior, la de PC, así que no será un problema para nosotros trabajar desde ahí", puntualiza Yoshida, muy seguro de cómo es la nueva consola. Square Enix concibe la nueva generación como una oportunidad para espandirse, aludiendo a los problemas de la compañía con el software actual (algo que se extiende a todos los aspectos del desarrollo). "Es una oportunidad de quitarse problemas de encima. Si tenemos en cuenta las características, exportarlo una vez acabado es bastante fácil. Siendo sincero, con la potencia de las actuales consolas no hemos podido demostrar todo nuestro potencial". No sabemos lo que aguarda en el futuro a la compañía, pues muchos lo pintan negro; pero con el motor de este juego tienen chicha para rato y no sabemos qué maravilla puede salir si se le suma la potencia de las nuevas consolas.

Kartuga

TICKING BOMB GAMES ABORDA LOS NAVEGADORES DE INTERNET CON UN JUEGO DE PIRATAS

Nos esperábamos un *Sid Meier's Pirates* pero, "¡oh! sorpresa, ¡oh! dolor, ¡oh! campos de soledad", esto es un *Micro Machines* del siglo XVIII. La zona para novatos de *Kartuga* rebosa de actividad, con la mayoría de las naves siendo bombardeadas por nuestros ensayos más que por nuestra concienzuda, aunque también algo ausente, táctica. La otra mitad no son jugadores, son mercantes y guardacostas medio tontos que no duran ni medio asalto cuando se nos va el dedo con el cañón en busca de un botín facilón. Y así es el combate de este juego: una elegante y relativamente interesante forma de usar las teclas WASD para mover la nave mientras se apunta con el ratón con la intención de pillar al oponente en el momento justo de máxima potencia de los cañones. Y poco más, ¿eh?

"Somos conscientes de que la ambientación es muy atractiva, pero por otra parte, sabemos que ya hay un montón de películas y de juegos en el mercado que la usan. Queríamos mostrar los piratas van más allá de la idea general que hay sobre ellos. En *Kartuga* no hay loros ni patas de palo, la atmósfera es más steampunk", comenta Florian Supa, jefe de producto de *Kartuga*.

Estamos ante un MMOG con una aproximación simplista, casual si queremos usar el término forero; aunque incorpora algunos componentes más sofisticados típicos de los sistemas más clásicos de los MMORPG, pero que están algo escondidos y deben buscarse. Algunos jugadores se han quejado de la falta de personalización de cuando hay

INFORMACIÓN

FORMATO: PC
COMPAÑÍA: InnoGames
DESARROLLADOR: Ticking Bomb Games
ORIGEN: Alemania

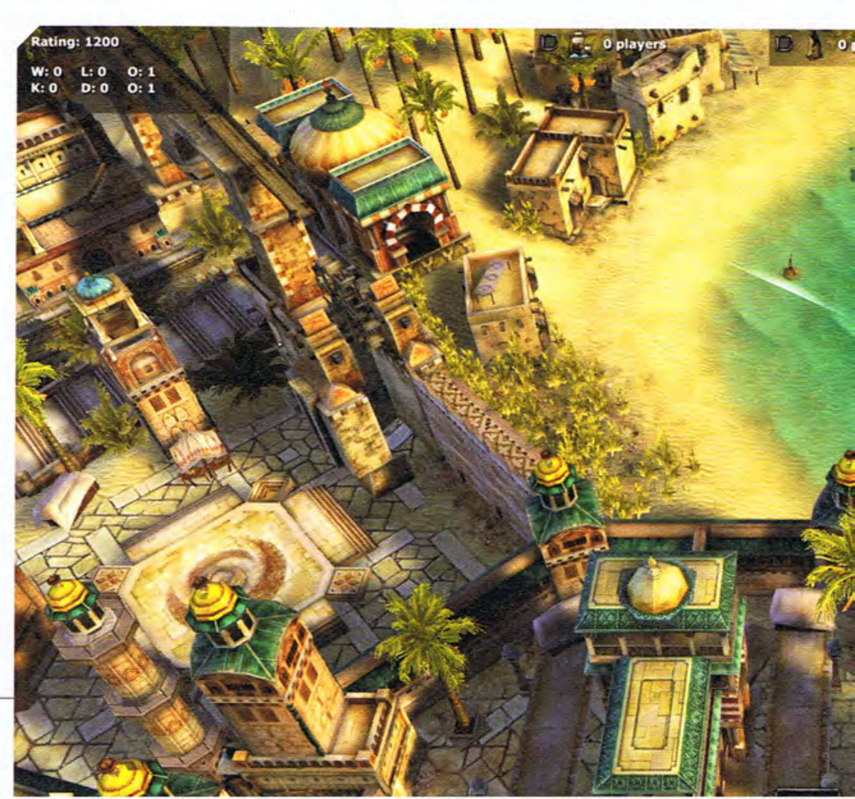


Abajo, derecha: Los combates directos requieren bastante habilidad si no quieres que una escaramuza te vuele por los aires. Hay que tomarse tiempo para hacer el máximo daño.





Arriba: El Protector es un navío fuerte, pero lentísimo.





PASÁNDOLO PIRATA

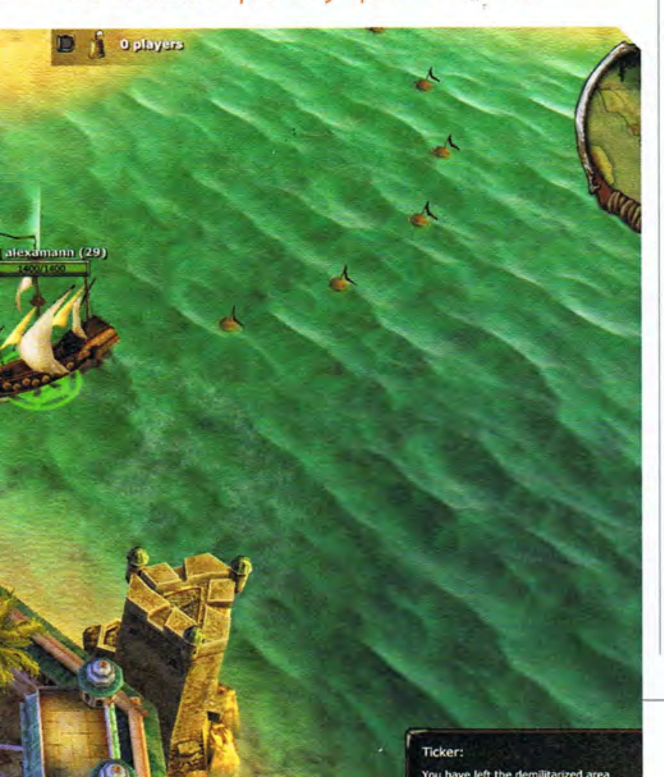
Cuando jugar solo se vuelve aburrido, *Kartuga* tiene dos modos PvP en el que se puede entrar en cualquier momento. Pulsando sobre "Dominación" o "Destrucción" en el menú del juego, entrarás en la sala de espera, aunque se puede seguir jugando a otras cosas hasta que se carga la partida. Dominación implica llevar unos Bulldogs británicos (un tipo de barco, tranquilos) a una zona del mapa sin que los destruyan. El escenario tendrá algunos ítems en lugares estratégicos, de modo que aunque no hay matchmaking por el momento, algo que es un fallo importante y que debe rectificarse, es posible cargarse a navíos de mayor capacidad o nivel si cogemos un objetos que resulta ser un power-up.

El motor Unity 3D es la clave para entender por qué el juego se ve tan relativamente bien en navegadores web y a frames estables.

que crear una nueva nave en *Kartuga*, a pesar de que nosotros no vimos ninguna necesidad pues con las mejoras se obtienen como recompensa. Es posible elegir entre tres clases básicas: un Destructor con mucha potencia de fuego, un Protector que aguanta de todo y un Ingeniero que no es muy resistente pero puede reparar y boicotear otros barcos. Las tres clases pueden desarrollar ciertas especialidades que se escogen a medida que se llega a cierto nivel.



"Incorpora algunos elementos sofisticados típicos de los MMORPG de componentes, pero los esconde... son los tesoros que hay que encontrar"



El Protector puede, así, convertirse en un Represor o en un Adversario, para ayudar a otros compañeros en combate o para poder hacer más ataques críticos sobre los enemigos, respectivamente.

Si se escarba un poquito en las diferentes interfaces del juego, es posible encontrar algo de esa profundidad de la que en principio carece. El inventario recuerda a un RPG, con huecos y tipos de cañón, consumibles y miembros de la tripulación, cada uno de los cuales puede contribuir a las estadísticas totales. Se pueden desbloquear más espacios en el inventario y equipar mejores objetos al ganar niveles, pero todo esto se compra con oro, como no podría ser de otro modo en un juego de piratas. Este se obtiene al vencer enemigos, hacer misiones o por acabar una partida en uno de los dos modos PvP que incluye el juego. Es en este modo donde más tiempo se gasta, de lejos.

"Puesto que se centra sobre todo en el PvP, no hay necesidad de un final para el juego. Construiremos más mapas con el tiempo, pero cuando los jugadores se cansen de explorarlos, se centrarán casi en exclusiva en las misiones PvP y en machacar a otros jugadores. Otro beneficio de hacer un juego online es que hay posibilidades infinitas una vez se ha lanzado y continúa el desarrollo. Podemos añadir actualizaciones constantemente y aumentar el mundo. En la beta, hay cinco mapas PvE y cuatro PvP, cada uno de 36 kilómetros cuadrados. Seguiremos creciendo a partir de ahí".

Se puede ganar oro en diferentes mejoras y en la tienda para piratas, donde hay diferentes tipos de munición, consumibles y muchas cosas, incluso cuando no hay nada más cerca para comerciar. Por supuesto, también hay piratería, ya sea con algunas simplonas misiones de matar y saquear o eliminando un huevo de naves enemigas controladas por la IA. Como el combate entre naves se basa en la habilidad, resulta más interesante de lo que inicialmente se muestra. Es posible matar a un enemigo altamente preparado si la formación del barco es la correcta y se ataca en el momento preciso. Del mismo modo, es posible que un error con una nave pequeña nos cueste un disgusto. Esto es algo que lo diferencia de los MMORPG de palo, donde casi de puede predecir cómo avanzará cada batalle incluso antes de haberla empezado.

Las grandes recompensas de dinero y experiencia están, como no podría ser de otro modo, en pelear contra oponentes humanos en grandes batallas PvP. El juego pide a gritos un sistema de matchmaking que ahora no existe, así como unas cuantas motivaciones extras, pero en definitiva, no deja de ser un MMOG para navegadores muy facilito para jugadores que solo quieran pasar un rato muerto sin complicarse.

MMO ACTUALIDAD

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN EL MUNDO DE LOS MMO

PROBLEMONES EN EL PARAÍSO CON SIM CITY



EA se ha disculpado por el retraso y los problemas que los jugadores han experimentado en la semana de lanzamiento con su nuevo juego de construcciones, *SimCity*. Los servidores es han duplicado, las esperas han descendido y hay nuevos ingenieros tratando de arreglar otros problemas de base.

EVERQUEST CELEBRA SU CUMPLEAÑOS



Uno de los MMORPGs más viejos que existen, *EverQuest*, celebrará su catorce cumpleaños este 16 de marzo. Para recordar semejante logro, los jugadores tendrán dos meses de bonus de experiencia, drops especiales y misiones de celebración. ¿Pero no tendrán tarta? Parece que SOE está lista para seguir adelante, entonces...

EL CARTEL DE LOS HUTT INVADE LA GALAXIA



Como todo fan de *Star Wars* que se precie, Makeb es la cabeza visible del enorme Cartel de los Hutt. Y pese a que *Star Wars: The Old Republic* sigue con serios problemas, su nueva expansión parece haber levantado algunas cejas. *Rise Of The Hutt Cartel* permite interactuar de numerosas formas con el infame clan en las puertas de su mismísimo planeta de origen.

ELDER SCROLLS ONLINE PACKS A PUNCH



Bethesda ha desvelado nuevos detalles concernientes al sistema de combate de su nuevo MMO, *The Elder Scrolls Online*, en su blog oficial. Los fans estaban preocupados respecto al sistema de selección, a cómo se atacan objetivos y cómo implementarán los efectos de área. Seguimos con serias dudas sobre él.



UN NUEVO Y FANTÁSTICO MMO QUE ES UNA BOMBA: LITERAL Y DE DEMANDAS JUDICIALES

Bombermine

Si hemos aprendido algo sobre la franquicia *Bomberman* en los últimos treinta años, es que es una experiencia coja si juegas solo. Mientras que las travesuras del multijugador se introdujeron muy temprano en la saga, hasta el multijugador de cinco participantes implementado en PC Engine, el juego no empezó a petarlo y ganar popularidad real. Desde entonces, sus creadores en Hudson Soft han aplicado la norma de "más grande es mejor", culminando en el genial *Saturn Bomberman* de 1996, que permitía hasta diez jugadores a la vez. Y este fue el tope de usuarios, pues aunque la franquicia dio su paso al multijugador online, los ocho jugadores típicos han sido el máximo de que *Bomberman* ha tenido en su multijugador online. Por ello, es alucinante que otro desarrollador haya salido de la nada y no solo haya batido a Konami (que es quien tiene ahora los derechos del título) en su propio juego, o para ser más fieles a la verdad, en un clon de su propio juego. Para colmo, el lanzamiento ha conseguido mantener a mil jugadores conectados a la vez liándose a bombazos entre sí, dejando a muchos con la boca abierta, a otros tantos muy cabreados, y dando al público un juego adictivo como muy pocos.

INFORMACIÓN

FORMATO: PC
COMPAÑÍA: Cyberspace
DESARROLLADOR: Cyberspace
ORIGEN: Rusia

Por supuesto, tenemos que dejar bien clarito que *Bombermine* no tiene nada en común con Konami ni con la licencia de *Bomberman*, y que por tanto es un juego... ilegal. Y esto nos preocupa bastante, porque hay muchas posibilidades de que la mayor diversión multijugador que hemos tenido en mucho tiempo se vaya al carajo. Es necesario probarlo para entendernos. Para de leer, entra en Google, pon el nombre del juego, escoge un nombre de usuario y juega veinte minutos.

¿Ya? *Bombermine* está en beta todavía, pero ya ha demostrado sus capacidades y lo válido de su vuelta de tuerca al concepto tradicional de *Bomberman*. Su mayor problema es que tiene fallos y que es un juego para navegadores, por lo que sufre de más inestabilidad de la que nos gustaría. Que el juego se cuelgue y tener que actualizar el navegador significa perderlo todo, puntuación y amigos en *Bombermine*, haciendo bastante difícil volver a localizarlos. Por lo menos, como el juego es dificilísimo, no suelen ser estadísticas de las que uno esté orgulloso.

Otro aspecto que hay que tener en cuenta es la gigantesca brutalidad de los demás jugadores que están conectados. Los participantes pueden organizarse por equipos y dar caza al resto sin piedad. Esto es muy divertido, siempre y cuando se vaya con gente de confianza y haya suficiente comunicación. Y siempre que no seas la víctima, por supuesto, sobre todo si ocurre al principio de la partida o tras una muerte. La diferencia entre un jugador que acaba de loguearse y otro que lleva un rato vivo, es brutal debido a la kilométrica lista de power-ups que hay en el juego y que se pueden recolectar sin límite alguno. Para conseguirlos solo hay que abrirse paso entre los miles de bloques que van obstaculizando cada tramo del juego, que pueden ser de distintos tipos y tener diferente durabilidad.

Esto tal y como está planteado es la monda, pero con rondas que solo duran veinte minutos, hay que sacar provecho





¿Qué podemos decir? El juego es muy perro, sobre todo cuando algún pijo de Utah huele que eres novato y te caza como a un conejo sin dejarte respirar. Desde luego, todos los multijugadores tienen a alguno así.

"Los jugadores pueden organizarse en equipos y dar caza al resto sin piedad"



Existe un chat, pero los insultos eran tan de la puerta del Nasti a las 5 de la mañana de un jueves, que decidimos quitarlo en las capturas.



Determinados tramos del juego tienen áreas únicas que pueden albergar importantes tesoros. Suelen estar rodeados de bloques más duros y no es fácil entrar ni salir.

a cada segundo. Lo mejor es empezar por las estructuras dañadas o endebles para recolectar una buena cantidad de mejoras. Los power-up ayudan a sobrevivir, pero el desarrollador no se ha limitado a calcar los que tradicionalmente aparecen en *Bomberman*, sino que ha ido un poquito más allá con escudos que permiten aguantar un golpe o una bomba azul, que destroza diez cuadrados. También hay efectos aleatorios que suelen estar dentro de cofres, que duran bastante rato y afectan a todo el mundo alrededor. Estos cambios de estatus van desde la invisibilidad al teletransporte o la inversión del esquema de control. Hay hasta un homenaje al Nyan Cat, que mejora sustancialmente la velocidad y concede bombas más poderosas pero que no se pueden controlar.

Toda esta mezcla consigue, en realidad, un buen balance gracias al frenético ritmo con el que se suceden ataques y jugadores. Los puntos se adquieren cuando vuelas por los aires a los demás, pero es posible multiplicarlos si se recogen minerales, se meten balones en porterías o se hacen ciertas tareas, convirtiendo un juego loquísimo en algo aún más desquiciante si es que es posible.

Así pues, pese a su temprana etapa de desarrollo, *Bombermine* tira bastante bien. Quizá es porque sus desarrolladores están todo el día en su cuenta oficial hablando y comentando feedback con los usuarios. El único problema es que suele haber fallos en los servidores y que, vaya, es una clarísima copia de un juego propiedad de una gran compañía, y que en cualquier momento podría desaparecer y dejar el mundo sin un pedazo de juego capaz de garantizar diversión descerebrada en intervalos que pueden ir de los veinte minutos de una partida a las tres horas. Y para colmo, es gratuito. No sería mala idea que Konami hablara con esta gente y lanzaran el juego de forma oficial.

VENGA ESA DEMANDA



SI TENEMOS EN cuenta las partidas que le hemos echado a *Bombermine*, creo que podemos decir con toda seguridad que se va a montar un buen pollo. *Bomberman* es la licencia más obvia que se infringe, pero hay otros tantos juegos afectados también. Hay un Pac-Man que se come la pantalla poco a poco, un Slowpoke de *Pokémon* – que, claro, te ralentiza – y hasta hemos encontrado a Kenny de *South Park*. También hay un Nyan Cat, que contagia su ritmo a cualquier desgraciado que se cruce con él. Os aconsejamos jugarlo ya, porque no durará.



EL GREMIO

Las preguntas más necesarias a las principales figuras en el mundo del MMO



Joel Bylos

Director de proyecto en Funcom

Como el jefe creativo de Funcom, Ragnar Tornquist, está con el Kickstarter de Dreamfall: Chapters, Joel se ha hecho cargo del MMO de conspiraciones de la compañía. The Secret World sigue adelante poco a poco, y desde Oslo, nos han contado un poquito sobre él.

¿Cómo os ha ido con el cambio al modelo de pago por adelantado?
La respuesta ha sido realmente positiva, con un aumento del 400% en los servidores. Hemos visto un enorme aumento de ventas y la comunidad ha aceptado a los novatos con los brazos abiertos.

El estudio ha adelgazado bastante. ¿Creéis que el futuro de los MMO reside en estudios más ágiles?
Creo que el desarrollo de MMO irá por dos vías diferentes. Por un lado, estarán los juegos multimillonarios que pueden optar a un gigantesco número de usuarios y que estarán completos el día de lanzamiento. Estarán limitados a las distribuidoras de siempre. En el otro frente están los juegos de nicho, más pequeños, que se centran en aspectos del género que algunos jugadores adoran y que dejan a un lado otros menos relevantes para ellos. Creo que en un futuro habrá muchos más de loa últimos que de los primeros.

Teniendo en cuenta la velocidad con la que avanza la tecnología y las comunidades de juegos, ¿merece la pena predecir el futuro de los MMO? ¿Qué planes tenéis para más adelante?
Siempre he creído que tiene muy poco sentido intentar predecir el futuro de los MMO, o de cualquier juego. En realidad, no conozco muchos desarrolladores que se preocupen de que sus diseños se adapten al futuro. Siempre se trabaja con ciertas metas. A veces, algo se vuelve un estándar, así que lo incluyes y sigues trabajando en otras cosas. Es más sencillo organizarse una vez el juego ha sido preparado y se sabe qué va a ser. De ahí, solo tienes que seguir ofreciendo lo que la gente pide en cada momento. Quienes juegan tu juego lo hacen porque les gusta tal como es, no quieres hacer cambios en esa esencia que les atrae, porque los alejarías. Así que les das más de lo que adoran del juego y añades otras características complementarias que hagan el mundo mejor y más grande.

Os habéis tomado muchas molestias para promover el juego por vías alternativas. ¿Creéis que habéis llegado a la base de fans? ¿O no era esa la meta?
La idea era llamar la atención y atraer a los curiosos a nuestro mundo. El uso de juegos de realidad alternativa para promocionarnos ha permitido atraer tanto a jugadores nuevos como entretener a los que ya tenemos. No hace falta tener una historia ni puzles para atraer a la gente con esto, sino que basta con la colaboración entre muchos para superar niveles...y justo de eso trata *The Secret World*.

¿Vais a seguir introduciendo estos eventos en el mundo real en vuestros juegos? ¿Qué es lo que te llama la atención ahora mismo?
En estos momentos andamos trabajando en unos cuantos homenajes a la cultura pop actual en eventos a pie de calle, pero también estamos haciendo otras cosas. *Issue #6: The Last Train To Cairo* es un claro tributo al género de aventuras en el cine, en especial a *Indiana Jones*, pero también tiene cosas del Imperio Romano gracias a la cultura Sol Invictis y a la Ancilia. Además hace referencias a un extraño objeto encontrado en el cementerio de Brompton en Londres (www.tinyurl.com/timetraveltomb). en realidad, cuanto más oscuro sea el referente, más probable es que lo usemos.

> "The Secret World es difícil de definir, pues su ambientación permite mezclar géneros"





The Secret World es el último MMO que experimenta con un modelo de suscripción. Según ellos, por ahora les va bien.





GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMAR**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.
C/Orduña, 3, 28034 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo
Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37
50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.3[illegible] *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 228[illegible] 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+8[illegible] 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**







Siempre podemos contar con las ballenas y con games™

Sumérgete en nuestro próximo número a mediados de abril


F1 2013
"DESDE MI PRIMER TÍTULO, SIEMPRE HE TENIDO LA PRESIÓN DE GANAR"
F1 2013
UN REFUERZO DE LUJO PARA FERRARI
Santander
F1 2013
GOODYEAR
EL ESPEJO BRITÁNICO
F1 2013
INFINITI
RED BULL RACING
Sebastian Vettel
Mark Webber
F1 2013
AUSTRALIA
MALASIA
CHINA
BAHREIN
ESPAÑA
MÓNACO
CANADÁ
GRAN BRETAÑA
ALEMANIA
HUNGRÍA
BÉLGICA
ITALIA
SINGAPUR
COREA
JAPÓN
INDIA
ABU DHABI
ESTADOS UNIDOS
BRASIL
AUSTRALIA
MELBOURNE
Australia
17 DE MARZO
Fórmula 1 2013
HUBLOT
3,95 €
CLAVES CIRCUITOS PILOTOS ZONA ALONSO HISTORIA
AUTO SPORT
YA A LA VENTA
LA MEJOR GUÍA PARA SEGUIR LA TEMPORADA
Síguenos en
AUTO SPORT
http://autohebdosport.es/
facebook
http://facebook.com/autohebdosport

